E-MAGAZINE

蘭蔭出品

兰荫电子杂志工作室 XiNgLYK 制作

**特别报道** PS2新型号公开!!NDS发售日、价格正式发表!!

2004 22

GAME SOFTWARE

# 电子游戏软件



大象开口东京展特别版
40分钟超爆资讯风趣点评独一无二

**TGS2K4视频资讯一饱眼福**

「生化危机4」专家体验资深品评
多罗罗超级武器取法指引 游戏攻地权威解析
游戏金曲MV「火爆狂飚3」Burnout3 Takedown

热度攻略全盘奉上!
**樱花大战V荒野的女武士**
口袋妖怪绿宝石
神乐传说

格斗天书斗气魂!
**铁拳5印象**

软硬兼施科普学堂
**PS2 五万系主机耐热性研究**
**解剖!全新七万型PS2!**

黄金十月三大特集
**电玩世界的怪诞遗传**
插画的极意·游戏艺术的造梦人
生化的末路与新生

特别追加32页完全报导
**东京展**
**160页超厚特别版**
加量不加价!!
9.8元

电软 视点 VIEW FOCUS
NDS对PSP 谁玩谁!

注目新作一轮全公开
绝体绝命都市2
波斯王子2
死亡淡入 铁拳妮娜
红忍 荣誉终结
横行霸道GBA
大逃亡 黑色星期一
马里奥聚会6
奇迹先生

ISSN 1006-5032
22>
9 771006 503000

次世代传媒
www.vgame.cn
www.magiczone.cn






SEGA®


PlayStation 2
BATTLE
挥舞刀剑，驰骋荒野。
一场惊心动魄的战斗之旅，现在开始。
9.22 on sale
V计划第一弹
AVG+ACT 单人游戏
售价：6，800日元
サクラ大戦V
EPISODE Ø
~荒野的女武士~

# 编辑手札

## 电软七人手记




### 踩火象

●谁说东京展好了，就跟恨E3一样，我一向"憎恨"一切游戏盛事。让我们睡不好觉、吃不好饭、玩不好游戏、唱不好KTV，就连电视也没工夫好好看，最要命的是，所有认识你的人都会问问我有关TGS的看法，自己还得在所有人面前装得对TGS钟爱有佳，知之甚多才行！——我要玩魔兽——这就是我这9月底内心的最大呼声。

●总是能看到这么一个问题——为啥如今那么多我们认为很好的游戏，根本就卖不出去呢？某天早晨醒觉的时候偶得一解：认为好没用，关键得是看的好；认为好的游戏看的是复杂，一复杂，还不如去看电视呢！

●本期电软好隆重，众多形式以前是从来未曾试过。各位给个支持，算是小的们没白忙活。尤其是电击收藏，各种特效算是把我们累得够呛，但效果看起来，还真是令自己都觉得满意呢！

●说个跟游戏没关的事——金鹰节。作为中国电视最大的欢庆节日，我发现湖南电视台已经为中国电视行业做了多个突破。看着自己喜爱的演员被万人拥戴的场景，心中不免遐想——何时中国的游戏人也能有如此辉煌的庆典呢？哎，还是扯到游戏了ˇ_ˇ。

### 无无

●对本年TGS小表示一把失望，的确没什么令人振奋的消息出现，看来日本游戏界的冬眠要持续一段时间了。

●东方卫视独挺每周末两天连续转播英超，爽！虽然二位解说的中文水平值得怀疑，发音不准还经常乱用成语，不过没关系，就只当听周杰伦解说了。

●某日看上一件阿迪绿色外衣，帅气的不得了。可惜偶太胖，穿不下，那也买！买了还就穿！反正自己看不见自己，恶心的也是别人。但我楼下的那位坏同学却偏说偶是"青蛙"……不过下面这件事有力地证明了我绝不是她所说的那种两栖动物：有一天走在大街上，突然间困意甚浓，于是停住脚张大嘴美美地打了一个哈欠。这时旁边路过的一位老大爷突然以迅雷不及掩耳盗铃之势把一封信塞到了俺嘴里……

### 北斗



●在北京坐公交车，堵车是家常便饭，坐反方向也是有可能的事，上了车发现还有空座则可以看作是奇迹了。幸运或者是不幸，我在一个小时之内全碰上了。

●为了准备这期特稿的图片，北斗和唯夜俩人捧了一大摞游戏在电刑室闭关若干天：头晕眼花不说，还得提防某人因为没有可咬之物而随时会发生的暴走现象，真是心力交瘁。

●MGS3、乔伊2、DQ8、复活传说、HALO2……掰指细算一下的话，发现年底自己期待的大作实在是太多了，到时候怎么玩得过来啊？想想就头大了。

●本届东京电玩展太过平淡，试玩台上竟然还有不少已经发售过的游戏。无视，继续强烈期待NDS的降临！

### 飞月



●不知不觉，一年中飞月最盼望的三个时段之一已经接近了（555，偶就指着这个活着呢），然而TGS的大量消息也铺天盖地一般把我压得喘不过气来。这就是所谓黎明前的黑暗，最后的疯狂吧！？

●昨日下班回家看到渐圆的月亮突然醒悟，原来中秋节就快到了。兴奋了不到5秒钟然后又醒悟到，反正是和我没关系的节……

●某夜突然提议让我这几天多吃一点，问为何故答曰"吃得圆一点，把你挂在墙上赏月啊！"汗死…………

●相信一定没人猜到这期我拿着什么"凶器"出场吧？因为月月什么也没拿，灭哈哈哈！比起拉克西丝，身为复仇三女神之一的梅加耶拉也是很酷的，可惜没能带着MH出场真是一大遗憾呐。

### 唯夜


！秦国秋色，大家要养足精神哦。

●首先要道歉呢，上一期在编辑点评里评论《战国无双 猛将传》的时候犯了一个错误：其实这次在猛将传中获取技能点数方面已经没有任何限制了，并不会因为勋功达到99999就停止。而我说的"也许终于可以使人物缺乏足够的点数学满所有的技能，从而形成培养的针对性和方向性。"是错误的，看来KOEI就是要制造共性消除育成的战略性。

●对于这个错误，我就不辩解了。缺少时间来收集资料和发现改变并不是理由，我已经被某人的嘴咩飞弹教训过了。

●这期不出所料地忙得晕头转向，于是几乎险些把编辑部的月亮当成天上的月亮挂到墙上。说到月亮，她这期终于没拿什么武器胁迫我了，看来公开谴责还是有用的呀。不过…… 似乎恨她的人不只我一个呢。

●在农历八月十五我写下了上面的文字，同时大力地咬了一口月饼，这就是我今天的食物了。

### 宇部

●NDS售价公开：一万五千日元，绝对普及价格。

●金秋十月，是旅游出行的好季节。本人的啤酒肚已经不能再任其发展了，要在这个黄金般的秋天减下去，登山是最好的运动选择。



●图中这个全金属的M-bird产品是具有外放重低音效果的MP3随身听，虽然整体比较小巧，但其外放单元的输出功率却能达到100mW＋100mW，有些令人难以置信。另外除了别致的外观，它的屏幕设计抛掉了中看不中用的彩屏，采用了近来流行的OLED液晶技术，显示效果非常的迷人……经历了苹果和其它宝贝的诱惑，本人这次的目标决不再更改了。

### 小沛




●今年的夏天，我不只一次地提到"凉"，而今，初秋的京城竟也需用到"冷"字了！明日思亲佳节将至，而今悲秋之情难止！真真"天凉好个秋"！

●东京电玩展的冷淡实在让人心寒！看来大限不远了！期盼明年E3。

●雅典奥运是今年小沛最大的遗憾，因为一场也没看成。今年的月圆之夜看来也无缘得见了，为了及时报道东京电玩展，恐怕连月饼都没的吃。读者大人们可要认真阅读这期杂志的内容啊！实为小沛吐血奉上！

●吐血中……

电子游戏软件 GAME SOFTWARE VOL.145 2004/22
次世代传媒 VGAME.CN



本期封面：神乐传说

## GAME INDEX



半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京61-66信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
广告部：佟晨、武小姐
联系电话：（010) 64472920 （010) 64472180
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：9.8元

# 特报 SCOOP 任天堂公布NDS价格与发售日！索尼按兵不动！？

本刊日本专讯　再次拒绝TGS盛情之邀的任天堂企业，于日本时间9月21日下午2点30分向全世界宣布：他们的新一代便携主机NDS将于11月21日率先在美国发售，价格149.99美元；稍后一些的12月2日登陆日本，价格15000日元；而欧洲地区的上市时间则要推迟到明年的第一季度。可以说，NDS发售日与媒体的预测基本一致，但是价格却比预期的19000日元还要便宜。

与此相对应的，NDS主机的详细规格也终于得以公开，尽管这其中的一些数据可能会令许多坚定的任天堂支持者感到失望。

从N记给出的最终情报看，DS的实际显示效果确实与PSP存在显著的差距，甚至可以说不在同一档次。NDS支持的解析度为256×192，最大发色数26万，而PSP的解析度则高达480×272，发色数1677万。即便考虑到便携主机对于细节的描绘将有所保留，两者之间的差距仍然显而易见，NDS在视觉冲击力方面明显逊色一筹。估计该主机在显示方面的弱势将成为日后普及的重大障碍。



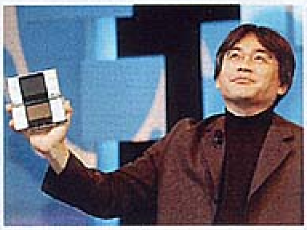
↑被任天堂寄予厚望的NDS是支柱更是赌注！

关于电池的续航能力，任天堂给出的官方数字是6至10小时，根据软件不同耗电情况会有所变化。这个数字与PSP的电池续航能力并没有太大的区别，毕竟双CPU、双液晶屏的耗电能力也不容小视。当然任天堂也在硬件上进行了不少设计试图减少耗电，比如提供休眠状态、变换启动模式等。

现在惟一没有揭开的谜底是NDS的首发软件，任天堂对此表示，该公司将在10月7日的产品说明会上公布一系列值得期待、第一流的游戏。另据小道消息称，将有9款软件随NDS同时发售，其中有6个是任天堂自己开发的节目，余下3个是第三方的游戏，光荣制作的“真·三国无双DS”亦在其中。

无论如何，NDS的发售已经让人们感受到了任天堂捍卫掌机领域的坚强决心。而这个记者招待会的台前幕后也成了业内人士的关注话题。有关NDS与PSP进一步的报道，本刊将在TGS专栏部分继续为各位奉上。

## 记者随笔



↑岩田聪与NDS同命相连！？

任天堂选择TGS开幕前夕发布NDS价格与发售日，这似乎符合商业上的惯例，但是从业界却传出了另一种不同的声音。据台湾业界的同人透露，最初宣布在21日公布新掌机情报的厂商是索尼，任天堂则是在听到风声后才紧急公布NDS发售日的。事实证明，索尼在21日仍然对PSP的发售情况守口如瓶，反倒是意外地抛出了个“PStwo”，令业界与玩家在失望之后重新大吃一惊。可以看出，索尼又一次使用了引蛇出洞的手段，先给任天堂以压力，让其率先公布NDS的发售信息，然后再有的放矢地为PSP制定策略。这倒是与当年诱使世嘉草率公布DC规格的谋略有着异曲同工之妙。

根据常理来看，索尼选择12月3日发售PSP可能性很大，所以任天堂才会极有针对性地把日版NDS的上市时间安排在12月2日。N记的策略很明显，抢在PSP发售前夕推出NDS，从而打消玩家支持PSP的信心，分散媒体和舆论对于PSP的关注程度，使索尼陷入比较尴尬的境地。然而事与愿违，索尼对于PSP的发售日至今秘而不宣。此前业界普遍认同的12月3日发售PSP的说法也显得不那么可信了。




### NDS主机详细数据概要(截止9月21日)

| 项目 | | |
|---|---|---|
| 商品名称 | Nintendo double screen(简称NDS) | |
| 外形尺寸 | 84.7mm×148.7mm×28.9 mm(折叠后) | |
| 重量 | 约275克(含电池在内) | |
| 中央处理器 | 专用CPU，ARM9和ARM7两枚 | |
| 上方屏幕 | 3英寸(屏幕对角)半透反射型TFT彩色液晶屏，具有背光功能 | |
| | 分辨率 | 256×192 |
| | 点距 | 0.24MM |
| | 最大发色数 | 26万 |
| 下方屏幕(触摸屏) | 3英寸(屏幕对角)半透反射型TFT彩色液晶屏，具有背光功能及抵抗膜方式的模拟触摸屏功能 | |
| | 分辨度 | 256×192 |
| | 点距 | 0.24MM |
| | 最大发色数 | 26万 |
| 声音输出 | 内置立体声扩音器(某些软件将对应虚拟音效) | |
| 电源 | 内置锂电池(可充电) | |
| 工作时间 | 6至10小时(将根据软件不同有所变化) | |
| 充电时间 | 4小时 | |
| 主要按键 | 十字键、A键、B键、X键、Y键、L键、R键、START键、SELECT键 | |
| 连接端口 | DS卡带插口、GBA卡带插口、立体声耳机及麦克风插口 | |
| 无线通信 | IEEE80 2.11及任天堂专署通信协议(信号可及范围约为10米至30米间) | |
| 其它 | 1. 内置时钟(日期、时间显示及闹钟功能) | |
| | 2. 系统语言包括日语、英语、德语、法语、西班牙语、意大利语6种 | |
| | 3. 运行GBA软件时可切换上下屏幕 | |
| | 4. 可以使用一张DS卡带进行多人游戏 | |
| | 5.借助麦克风可实现即时语音聊天 | |
| | 6. 内置“ピクトチャット”(pictochet)功能 | |
| | 7.具备休眠等节电模式 | |
| | 8.在自定义设置中可切换启动模式 | |
| 对应软件 | DS卡带及GBA卡带 | |

# 特报 SCOOP 东京展览前夕索尼发表袖珍PS2主机

本刊日本专讯　谣言似乎总能在恰如其分的时候出现，继上个月美国媒体报道了关于小型化PS2的传闻以后，SCE在TGS开幕前夕首次证实了该主机的存在，并有机会让全世界一睹其芳容。

索尼是在9月21日的战略通气会上发布上述消息的。PS生父久多良木健发布称，“小型化PS2是索尼的一项长期战略，由于该主机搭载了2CHIP版EE和90ns1CHIP版的新基板，所以体积比原来缩小了77%，重量减轻了55%，而内部零件的数量也由原来的1614个减少到1216个，是一部名副其实的袖珍PS2。”如果以“电软”杂志作为参照的话，新机型的宽度只比与一本电软略宽一点，而厚度则相当于三本“电软”落在一起，也就是PS2标准手柄的1/2。



新主机的端口设置沿袭了现行PS2的设计：正面的USB接口移到了记忆卡插槽的右侧，RESET键和开仓键则被分置在了PS标志的两边，主机背面则保留了100BASE-TX/10BASE-T网络接口、AV输出以及外用电源接口。但与传统PS2不同的是，新主机的光盘开舱方式由原来的抽屉式变成了开盖式，电源也改为外接形式，据说这是为了缓解散热问题所做出的牺牲。

作为小型化的另一个代价，新机型将不会内置硬盘，主机内部也没有预留多余的扩展空间，而原来的外接硬盘亦不能对应新主机。久多良木健对此的解释是：由于目前硬盘的游戏并不多，加上PSX已经具备了相关功能，所以消费者可以根据自己的需要做出不同的选择。

对于该主机的正式名称，索尼并没有给出清晰的明示，他们在官方新闻稿里只是以“新型PS2”作为暂时性的称呼，考虑到主机包装盒上的右下角带有“two”的字样，因此业界普遍认为该主机的正式名称将是PStwo，估计确切的答案将在几天后的东京游戏展上揭晓。



一小型PS2的外包装盒。

该主机计划于11月1日在欧美地区率先上市，价格分别是149欧元和149美元，日本方面的发售时间则是稍后两天的11月3日，开放价格。

应该看到，小型PS2是索尼当年PSone战略的延续，将PS2的生命周期推向另一个极致的游戏产品。展示中所看到主机的小巧外形以及新型底座，无一不在提醒人们时尚的到来。单从外形看，该主机就足以勾起消费者的购买欲望。

虽然索尼已经宣布将在明年E3展出PS3主机，但是他们并没有忘记百战百胜的PS2。可以说PS2软件的质量之高、数量之众，将在今年年底达到一个新的高峰。由于索尼最近证实了PS3将向下兼容PS2软件，因此，对于软件商和终端用户而言，继续投资PS2仍然是有利可图的。或者说，投资PS2就是投资未来！而小型化主机的出现，无疑将使PS2的普及达到新的高度。

**日版小型PS2主机详细规格发表**

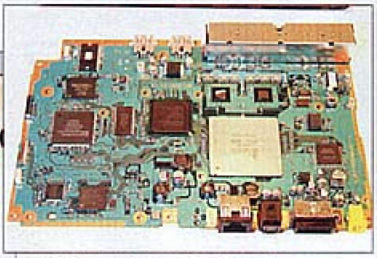
| | |
|---|---|
| 商品名 | PlayStation2 |
| 主机颜色 | Charcoal Black（木炭黑） |
| 型号 | SCPH-70000 CB（CB为Charcoal Black的缩写） |
| 外形尺寸 | 约230mm×28mm×152mm（体积约为原PS2的23%） |
| 重量 | 约900克（约为原PS2的45%） |
| 发售日 | 2004年11月3日（周三） |
| 价格 | 开放价格 |
| 电源 | 专用外接电源8.5V |
| 消耗电力 | 约5.3A（约45W） |
| 对应格式 | PS格式CD-ROM、PS2格式CD-ROM、PS2格式DVD-ROM、音乐CD、DVD VIDEO、DVD-RW（注：DVD-R、DVD-RW（VIDEO MODE）、DVD+R、DVD+RW包含在DVD VIDEO中） |
| 连接端口 | 手柄插口×2、记忆卡插口×2、USB端口×2、NETWORK连接端口×1（100BASE-TX/10BASE-T）、电源插口×1、多媒体输出端口×1、DIGITAL OUT OPTICAL（光数码）连接端子×1 |
| 主机同捆物品 | 震动手柄×1、AV连接线×1、专用外接电源×1（含电源线） |
| 对应周边 | 新型专用纵置支架（建议价格1500日元）、新型专用手柄分插（建议价格3600日元）注：新型PS2主机无法对应原PS2支架与手柄分插 |




一索尼把新型PS2与现行主机摆在一起进行比较，其超薄的外观给人留下了深刻印象，难怪许多日本媒体都以「SEXY」（性感的）来形容新机型的别致设计。

↓光盘置入方式改为“上开盖”式，这样可以最大限度地避免光碟的磨损几率。

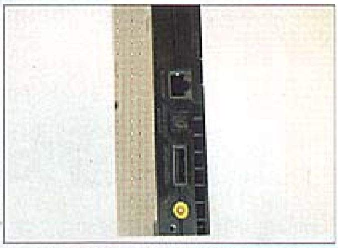




↑主机底板经过了最大限度的优化。



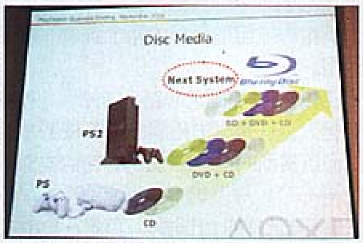
↑与主机同时公开的周边包括圆形底座和袖珍四分插等。



↑主机背面电源、AV线等接口一应俱全。

## 访谈 TALKING PS3向下兼容功能已经确定 久多良木放出豪言笼络人心

东京展开幕前夕，困惑业界许久的另一个悬念终于得以解开：“索尼的下一代家用主机（Next Symtem）将采用蓝光光碟作为媒体！”久多良木健于近日向外界宣布了这一决定。他表示：“随着游戏容量的日益增大，使用容量6倍于普通DVD的BD-ROM已经势在必行，以前制作人想做的，但是由于受限于媒体容量而无法实现的东西，将在蓝光面前迎刃而解。”




↑索尼利用大屏幕解释PS3的向下兼容特性。

久多良木健接着说道：“除去兼容BD-ROM，PS3也将对应现行的CD和DVD，这是基于向下兼容PS2及PS软件所做出的决定。尽管从技术角度讲，用PS3实现完美的向下兼容会遇到很多困难，但是为了实现这一战略目标我们将不遗余力。”

由此可见，索尼仍将把软件的丰富性放在头等重要的位置，而蓝光光碟则是对于游戏品质进化的保证。蓝光的英文原名为Blu-ray Disc，简称BD，是一种最新型的高密度光碟，由于其读取装置使用了一种新型的蓝色激光管，故被称为“蓝光”光碟。蓝光的大小规格与现行的CD、DVD光碟完全一致，据说其双面最大容量可以达到令人吃惊的54GB，这无疑给期待PS3的玩家留下了足够的想象空间。

# 事件紧急突发 1、2、3的争夺！白热化的竞争

2004年9月21日，就在索尼计划在当日下午3点半召开的游戏事业说明会上，正式公布PSP具体价格和发售日前一小时，任天堂抢先召开新闻透风会，将NDS在2004年12月2日以15000日元的价格在日本发售的消息公之于众，并且同时明确公布了其在北美上市的时间与价格。这突如其来的讯息，犹如一枚巨型炸弹，在不到一小时的时间里，形成了一个巨大的舆论漩涡，其最直接的后果，就是导致SONY原本发布PSP详细登陆时间表的计划取消，让嗅觉灵敏的人们，突然感到杀气浓浓！

“PSP是高端，DS是新方向，两者各有定位，人群发展彼此并不冲突”，我们似乎一直被这种印象笼罩其中。然而，回顾一年多来的事实，尤其是看到这颗炸弹的爆发，互不干涉这种烟雾，早就注定是一个幻影。

撕杀，从NDS诞生的那天就已开始。从今往后，战斗将会更加激烈，而争夺的焦点，就像9月21日的发布会一样，本身就是争个“谁玩谁”。

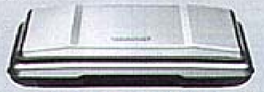


文/王紫烁　责/大象

# N对P

Nintendo Double Screen　VS　Playstation Portable

## 谁玩谁的挑事 路人皆知的发布会容易挨打?



2004年9月21日，SCE提前许久就已通知各家媒体，将于当日召开“游戏事业说明会”，由于在SCE下半年所有的计划产品中，PSP无疑是最为重要，也是被市场期待最久的项目，加上日期临近日本年度最大的游戏盛事——东京展，因此早有风声传出，次日的发布会，将会发布与今年E3展前会公布PSP具体外形一样的重要信息，也就是确定PSP目前最终的两个疑点——定价和上市时间。

正所谓“司马昭之心路人皆知”，鉴于PSP已经被世人公认是SCE拓展市场区域的拳头产品，自然应该贯彻PS家族一贯的，带点类似于迷信的传统——“1、2、3”的含义。因此，外界猜测PSP最可能选择的上市时间，就是在今年12月3日。

但就在20日，也就是周一，任天堂便突然对外界宣布，其将在21日下午2点半，也就是在SCE发布会前1小时，公开NDS的全部具体信息，并在21日当天确切地宣布NDS将在12月2日，也就是人们普遍认为PSP的上市日期前一天，登陆日本。

也许，任天堂就是踩准SCE不会放弃“12月3日”的美好梦想，特意要在其前一天，用自己的声势，打消人们对PSP的注意力！即便不能彻底消除人们对PSP的追求之心，至少可以让喜欢游戏的人面临抉择困难，破坏PSP的销售势头。仿佛真的被任天堂打中了七寸，在一小时后的SCE“游戏事业说明会”上，SCE社长久多良木健在谈及人们最关心的PSP时，除了说明PSP正在开发的游戏增加到105款外，就只丢下了一个声明：

SCE预定在东京展展出PSP与相关游戏，在充分听取游戏玩家、媒体、销售商和游戏厂商对PSP的各种意见之后，再正式决定PSP的发售日和首发价格。

倘若老谋深算的任天堂确实技高一筹的话，仅仅提前一小时前的官方声明果真是打倒了SCE的要害，使得SCE强烈感到PSP上市计划必将因为DS提前一天的出现而受到重挫，所以才在说明会上被迫临时取消——甚至放弃了先前已经筹备许久的上市安排，一切计划都将被迫从头开始。

这样，老任算是用SCE身上太为“路人皆知”的习性，玩了对手一把。




### 看标志小猜测:PSP=PS2?

大家应该注意到了，PSP的LOGO跟PS2属于同一风格，要是不仔细看，还很容易弄混。这是否是SCE希望PSP能如同PS2成为当今家庭娱乐的中心一样，成为大家户外移动娱乐的中心呢?

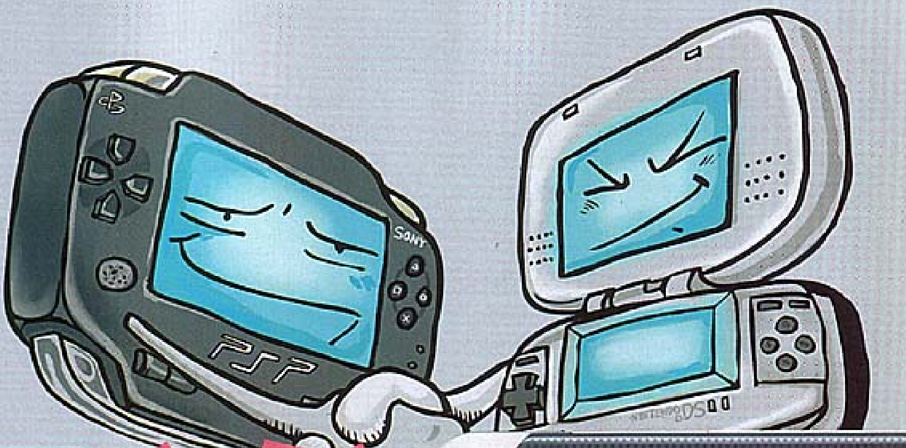
可仅过了两天，从东京展的布展表现来看，SCE的一切行动井井有条。

倘若东京展之举并非SCE仓促决定，那看来久多良木健等人算是给自己留好了余地，任天堂提前抢发消息的打击策略非但没有奏效，反而容易使自己处于被动。在性能、筹备时间和发展余地上都难与PSP抗争的DS，成为任天堂成名之后，第一部先发制人的硬件产品。这对一贯使用“马后炮”战略的任天堂来说，也许是一个失败的提示——从开始就被人算计了?

紧接着，在东京展开幕的第一天，SCE正式公布PS主机上全球瞩目的赛车游戏“GT4”，将在12月3日发售。虽然我们尚不清楚“GT4”是否是替代PSP在SCE的吉祥日发售，但可以想见，“GT4”一定会给NDS的销售带来很大的冲击。而Square－Enix已经确定将在11月27日发售“勇者斗恶龙8”的事实也足以令NDS感到麻烦，在NDS发售前后有这么两款恐龙级的大作面市，NDS有

SCE对“1、2、3”的钟情。

SONY涉足游戏的第一台主机PS，就是在“12月3日”发售的，SCE许多宣传广告，都是以数字“1、2、3”的组合来进行。“1、2、3”作为日常生活中最常见和最容易理解的含义，SCE希望能让自己的产品就如同这三个数字一样，被消费者轻松，甚至不假思索的理解和接受。




# 谁玩谁

**Who Play What**



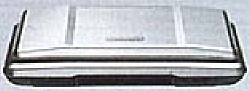

足够的本事跟他们争夺光芒么？无论是核心玩家还是游离玩家，他们的注意力难道不会因为大作的耀眼，而忽略NDS么？

索尼吉祥的“1、2、3”习惯，尚有今年“1月23日”能为PSP保底，可任天堂“急急如律令”式的脚步，给了我们一种破釜沉舟的错觉。



尤其是在看到东京展上PSP小姐们娴熟的操作表现和迷人的微笑时，仿佛感觉那笑容中，暗含着对“被玩”对象的信心。

## 谁玩谁都坐立不安



## PSP因GB生，DS因PSP而嫁接

还是那句话，从努力使对方“被玩”开始，SONY和NINTENDO之间，展开了一场双方从未有过的激烈争夺战。这场战斗的惨烈，或许将远远超出我们当初的预料——尽管从开始，双方都在极力表示互不干涉的“和平准则”。

**事件回顾**

2003年7月，山内批判PSP的定位。他说：“索尼推出PSP来说也是一件好事，因为它能让任天堂从另一个角度重新审视GBA的优势与劣势；同时，PSP和GBA的游戏会存在巨大差异，从某种意义上说，这两部主机进行正面竞争的机会并不大”。

分析：虽然老山内早已归隐，但他的思想始终都是任天堂的指导，尽管岩田聪有拓展的信心，但任天堂在可遇见的未来中，还只能是原来的任天堂。

PSP不可避免的高价位的确不能与廉价的GBA产生正面冲突，但在人们时间有限的情况下，GBA难免会与PSP在争夺玩家移动时间上产生冲突。避免让GBA受到牵连最好的办法，就是让别人去与这个尚未成气候的产品竞争，使GB系列能稳坐泰山。

目前有别人愿意出头与SCE竞争么？比尔盖茨早已明确表示不会加入这一行列。

那最有实力站出来的，只有任天堂自己。

也许是处于希望推出一个既能继承任天堂衣钵，又能具备破坏PSP战略的产品的策略指引下，NDS诞生了。




**事件回顾**

2003年5月的E3展展前发布会上，久多良木健率先向世人展示了新型迷你光盘系统——UMD。同时宣布以UMD为媒介的PSP，将在2004年与世人见面。

分析：索尼正式宣布，自己将加入掌机市场的争夺。

**事件回顾**

2004年6月任天堂宣布整个GB系列累计销售1.5亿台。

分析：任天堂向世人宣布，GB系列在掌机市场上无敌的霸主地位。即使PS系主机全球累积1亿台的成绩，也难以对比GB的无穷魅力。

**事件回顾**

2003年9月，传闻任天堂将推出GBA2或其他后续机种。

分析：无风不起浪，传言从来都是源自公司内部的各种企划文件。

**事件回顾**

2003年11月，任天堂堂森仁洋专务公开表示，任天堂将在2004年内推出搭载无线通信机能的“N制武器”。

分析：搭载无线通信机能，就是要步入时尚产品圈子的标志。

**事件回顾**

2004年1月21日，任天堂宣布将在年底前推出NDS。新掌机命名为DS的原因“主要是为区别其与GB系的关系，力争将DS打造为继GC、GBA后第三支柱商品，DS的市场运营将独立于现有GBA和NGC的业务”。

分析：此次发布会，岩田聪没有公布软件商加入的确切名单，没有确定软件的发售名单，没有确定是否向下兼容GBA等关键信息，除了提出一个双屏幕和双CPU的图纸概念外，任何成形的讯息均未发布，可见DS的准备在此时远未成熟，任天堂正处在游说下游厂商，和改进机器能力的阶段。

从一系列的事件来看，随着任天堂对PSP市场目标分析和认识的深入，推出DS的计划也在逐渐从图纸走向实际。尤其是随着市场对PSP注意力的逐渐加重，使得任天堂下定了推出一款能与之竞争的产品，毕竟在掌机市场上，无论对手如何，任天堂都不喜欢有个能无所顾忌的对手。

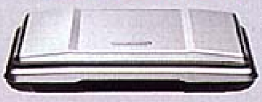
尤其重要的是，任天堂在制定DS战略发展时，明确对外表示DS市场运作将独立于GBA现有业务，也就是说DS与GBA惟一的联系，最多只是起到一定的辅助作用。真正的发展，完全是另外开辟一个市场。掌机市场的另一个目标圈子，不是PSP，还能是PDA（掌上个人电脑）么？

NDS概念的提出在PSP之后，是为什么？单纯地认为任天堂就是希望有所开拓的话，为何他没有在SP尚未上市前，就确定SP能够增加掌机市场的外延，而不是仅仅作为GBA改善版出现，甚至非要等到PSP确切概念即将提出前，才将NDS概念公之于众呢？难道是在有PSP出现增加了竞争压力后，任天堂才开窍，知道GBA不是掌机市场的全部么？

NDS不是任天堂正轨发展体系上的棋子，是在感到PSP压力越来越大后提出的一个反击战略，与其说NDS是一个创新产品，不如说是一件武器，一件反抗SONY拓展野心的道具。

NDS是可以在战斗中粉身碎骨的，即使与PSP玉石俱焚，任天堂起码可以保障GB市场，没有受到PSP太大的侵袭。

## 谁玩谁都得集中优势



## NDS用关键技术在游戏上努力顶住PSP

从表面上看，PSP在性能上跟NDS相比，拥有无可比拟的优势，无论是画面显示还功能拓展，NDS都无法与PSP相比。能听音乐，能看电影的最大功用，当然不是在游戏上给人耳目一新的感觉，关键是要营造一种前卫的时尚，带领一种风潮。尤其是加入了无线通信功能，使得当今最新潮的沟通方式，也能通过PSP来实现。

前卫是PSP给人们的第一感觉，而NDS呢？2004年的E3上，DS用任天堂的传统给了我们一个憨厚的答案。



如果NDS的矛头没有瞄准PSP，它的E3造型应该就留到现在，可是任天堂明显对于原始造型过于土气很不满意，他也要前卫，至少在外形上，不能跟PSP拉大距离，可见他所要争取的对象跟PSP相仿，是那些追求时尚的年轻人。

所以，任天堂始终没有休息，仅用了两个月的时间，就将NDS焕然一新地摆在我们面前。

### 事件回顾

2004年7月28，任天堂宣布改变NDS外观。更像GAME&WATCH。按键位置发生变化。START、SELECT和电源键位置。

分析：仅用2个半月的时间，NDS的感觉仿佛发生了天翻地覆的变化。如果说以前那个造型让人羞于在掌间使用，那现在这个NDS则是被最文静的女生拿在手中，也都宛若天使般天衣无缝，可让人羡慕不已。在打时尚牌上，任天堂这次可是毫不保留

除造型上力图与PSP对抗外，NDS还在游戏性能上继续紧追不舍。由于任天堂不像索尼那样具有众多世界顶级的光媒技术，更不具备索尼在音乐和电影软件方面雄厚的实力，因此在多媒体方面，任天堂处于完全放弃的状态——无论媒介还是硬件功能。

但在游戏时尚方面，任天堂依旧没有丝毫让步。由于PSP号称具备PS2一半的计算能力，所以概念上，大家始终认为PSP性能上要高出许多。然而从实际的游戏画面来看，PSP绝大多数游戏的表现并不突出，“三国无双”和“合金装备”的画面也完全不具备挑战PS2的水平。因此任天堂在这方面并不一定会落伍。

NDS使用的主CPU是AM9，这款CPU是在路由器等网络器材方面使用很普及的经典嵌入型CPU。主频一般会在100～233MHZ之间。而对比PSP-CPU333MHZ的主频而言，AM9并不会太落伍。尤其是它异常出色的低能耗特性，使得NDS在具备比较优秀的处理能力时，还可以兼顾成本低廉和耗电节省的优势。

而从NDS发布的游戏来看，至少光荣公司的“三国无双”已经确定双平台全部登陆，姑且不论两平台效果差别如何，单从游戏TITLE来看，任天堂已经开始伸手抓住原本属于PSP游戏阵营的作品，而促使任天堂决定如此行事的原因，除了要与PSP在游戏上针锋相对的战略外，足够的主机性能，想必也是重要的保证。

另外，在无线通信方面，NDS跟PSP一样支持目前业界通用的WI-FI标准——IEEE802.11协议。

对此协议的支持，使得NDS可以方便地被第三方厂家加以利用。网络对手掌机的意义，应该不仅仅是增加游戏变化的可能性，更是未来时尚尖端电子产品的必备要素。能不能无线连接，很可能对很多人是否会对NDS加以考虑。在这个有着生死之别的选择上，任天堂没有向传统低头。况且，任天堂一向以让多人游戏获得乐趣视为自己的必胜法宝之一，加入无线协议，自然能将这种本事发挥到新的层次。

至于尖端的液晶显示系统，NDS难免从单位技术上落伍了，但双屏幕独创的游戏方式，至少能从灵感上，跟对手在液晶屏幕领域打个平手。至于PSP能将液晶威力发挥到看电影上，NDS本来就不在乎对手在多媒体上的优势，自然也就可以对对方的某些优势视而不见了。

事实上，PSP在面对NDS下液晶屏具备触摸的功能上面，也是无可奈何，这触摸功能可发挥的余地，可比单纯增加几倍CPU主频要得力许多。毕竟，你不可能战胜对手的所有长处，关键你是否能用自己的长处，使对手在自己擅长的领域里感到困难。

### IEEE802.11是什么？

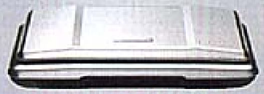
在未来无线通信网中最重要的组成部分无线局域网（WLAN）和个人无线通信网（WPAN），都将IEEE802.11作为自己网络构成中的基础协议。

IEEE802.11在物理层定义了数据传输的信号特征和调制，既定义了两个RF传输方法和一个红外线传输方法，而RF传输方法采用扩频调制技术，可以满足绝大多数国家（包括我国）的工作规范。

无线通信、双屏幕、触摸屏，再加上改进了的外观设计和质感灵巧的触摸笔，NDS利用自己的优势在功能的时尚方面力求与PSP分庭抗争，不言后退，无不展现出它诞生的理由——就在对抗PSP上。



# 谁玩谁知道



## "谁"玩"谁"的总结就是"谁"该玩"谁"呢?

任天堂的长项，在于吸引心怀童贞的人群，不管他是大人还是小孩。因此对于已经不在乐于游戏的人而言，任天堂的产品始终没有多少吸引力。GC的落败主要就是任天堂精神的落伍，就在成人世界对任天堂风格的抛弃。

吸引成年顾客不是件容易的事情，但至少可以吸引喜欢时尚的年轻人。NDS需要给自己定位在时尚年轻一族的人群，因此它的宣传手段也在向这个目标靠拢。

在任天堂新近推出的NDS电视宣传广告中，启用日本知名歌手宇多田光做形象代言，便是把自己推向时尚流行的重要举措。

跟以往任天堂活泼可爱到令人忍俊不已的各种形象宣传相比，NDS的第一拨宣传攻势，就不惜血本地拉拢了在整个亚洲都具有重大影响力的超级女星，可见NDS的攻势跟GBA的大相径庭。看看任天堂新近开放的NDS官方网站，奶白色的风格不但清新，更是渗透着充满诱惑和朦胧的未来感觉。跟任天堂自己官方网站上充满猴子、星星和水管工的低幼天堂相比，两者的差距有多大，根本无需赘言。

也是心心相通吧，SCE在东京展上百余名PSP展示小姐的大阵势，也是大打时尚青春牌，让所有路过之人，无不驻足观望，垂涎欲滴。

**那究竟谁玩谁? 说开了，就是什么人会选择什么主机呢?**




NDS首发价格是150美元，非但已经是目前GBA-SP价格的一倍，而且比起SP诞生时的定价都要高出20%。由此可见任天堂是在努力将SP定位于年龄较低的消费群，特意将NDS的定位有所提高。至于是否能高到PSP的程度，还有待市场反应。

至于PSP，SCE从开始便立下打造21世纪WALKMAN奇迹的目标，因此年轻人肯定是他坚定不移的目标人群。不过它的价格究竟能比NDS贵多少，至今仍旧难于定夺，但可以肯定的是，既然NDS都"可以"卖到150美元，那PSP在200美元以下的策略，SCE可以完全不必考虑了。

对于爱玩游戏的年轻人来说，NDS上不但有不比PSP素质差的游戏，还有任天堂独有、不可拷贝的重头游戏，加上可以接受的价格，无疑可以成为首先考虑的对象。

至于PSP，无论怎么看，它对SCE来说都将是个长期任务。除了让人们接受PSP的游戏，SCE还要让消费者，尤其是生产商和渠道商接受UMD这种媒介；还要让人们养成移动过程中观看电影的习惯；甚至还要让人们养成好好保护PSP的习惯。总之，比较NDS而言，PSP要面临的任务和工作要多得多，跟NDS纯粹的游戏功用相比，PSP要考虑的问题更多，但同时，面临的机会也更多。

从目前的情况来看，NDS没有逃脱纯游戏的路线，虽然开始注重高年龄市场，但也不过是任天堂改良进攻方向的一个试验，同时也是阻止PSP发展的一件武器。不过NDS毕竟是功用性很强的产品，虽然它注定是无法获得很大的胜利，但起码可以获得适当的成功，起码在游戏领域，不会害怕来自PSP的竞争。

至于PSP，我们的确首先是把它当作一台游戏机来看待，但我们不能忽视它在影音便携欣赏上，对人类行为习惯改造的欲望。在PSP赢面很大的同时，我们应该想到，它面临的机会越多，失败的可能性也就越多。它可能在游戏上赢掉NDS，但同样输掉了局势，甚至可能赢掉了最终的市场，但没能在游戏上，打败对手。



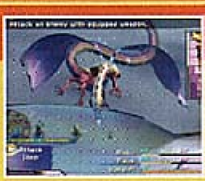
姓 名：宇多田光
英文名：Utada Hikaru
昵 称：Hikki
出生地：纽约
生 日：1983年1月19日
星 座：山羊座
血 型：A
身 高：158cm
兴 趣：绘画、吃东西、交换 E-Mail
特 技：篮球、完全不担心偷懒的事
Godfather 2 Good Will Hunting
喜欢的电影：铁达尼号（看了两次、两次都哭）
喜欢的作家：芥川龙之介 '罗生门' '河童' 森鸥外 '高濑舟' 夏目漱石 '心'
RoaldDahl'Charlie andthe chocolate factory''The twits''Tales of the unexpected'
ShelSilverstein 'Where the sidewalk ends'
喜 欢 的 人：Babyface BlackStree StevieWonder EarthWindandFire ChakaKhan FreddieMercury(QUEEN)
Aaliyah Joe MaryJ.Blige MinnieRiperton
去过的地方：意大利、墨西哥
最热衷东西：BLACKJACK GameCenter evian 黑咖啡 保龄球
初次日本登台日期：1998年12月9日

# 中国电玩榜

## CHINA TOP GAMES

2004年第22期（统计时间2004年9月16日–9月28日）

| 排名 | 游戏 | 资料 | 上期 | 计票 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 实况世界足球・胜利十一人7 | 机种：PS2<br>类型：SPG<br>厂商：KONAMI<br>简评：至强足球游戏 | 1 | 450 |
| 2 | 最终幻想10 | 机种：PS2<br>类型：RPG<br>厂商：SQUARE-ENIX<br>简评：经典巨作，感动无限 | 2 | 447 |
| 3 | 实况世界足球・胜利十一人8 | 机种：PS2<br>类型：SPG<br>厂商：KONAMI<br>简评：王道！神作！ | 3 | 369 |
| 4 | 真・三国无双3 | 机种：PS2<br>类型：ACT<br>厂商：KOEI<br>简评：讲求爽快动作游戏 | 4 | 354 |
| 5 | 最终幻想8 | 机种：PS<br>类型：RPG<br>厂商：SQUARE-ENIX<br>监制：北濑佳范 | 6 | 297 |




| 排名 | 游戏 | 机种 | 类型 | 厂商 | 其他 | 计票 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 6 | 鬼武者3 | PS2 | AVG | CAPCOM | 简评：战国历史剧 | 286 |
| 7 | 最终幻想X–2 | PS2 | RPG | SQUARE・ENIX | 其他：— | 268 |
| 8 | 黄金太阳 | GBA | RPG | NINTENDO | 监制：高桥兄弟 | 266 |
| 9 | 口袋妖怪・火红 | GBA | RPG | NINTENDO | 其他：— | 265 |
| 10 | 战国无双 | PS2 | ACT | KOEI | 其他：— | 258 |
| 11 | 生化危机 | GC | AVG | CAPCOM | 监制：三上真司 | 247 |
| 12 | 忍 | PS2 | ACT | SEGA | 其他：— | 235 |
| 13 | 合金装备2・本质 | PS2 | ACT | KONAMI | 监制：小岛秀夫 | 201 |
| 14 | 王国之心 | PS2 | A・RPG | SQUARE-ENIX | 监制：野村哲也 | 198 |
| 15 | 零・红蝶 | PS2 | AVG | TECMO | 其他：— | 174 |
| 16 | 超级机器人大战D | GBA | S・RPG | BANPRESTO | 监制：寺田贵信 | 161 |
| 17 | 合金装备・索利德2 | PS2 | ACT | KONAMI | 监制：小岛秀夫 | 158 |
| 18 | 恶魔城・月下夜想曲 | PS | ACT | KONAMI | 其他：— | 147 |
| 19 | 恶魔城・晓月圆舞曲 | GBA | ACT | KONAMI | 其他：— | 132 |
| 20 | 寂静岭4：房间 | PS2 | AVG | KONAMI | 其他：— | 129 |



BURNOUT3 TAKEDOWN

要说这也是个有历史的老系列了。虽然没有好好玩过前几代，但是系列一贯的高难度早有耳闻。这次PS2版的波斯王子时之砂在各方面表现上虽然比不上PC版，但我们仍旧可以读受到作为一款大作所应有的素质。画面、音效自不用说，单是游戏中各个设计巧妙的机关使能让人大呼过瘾。另外游戏的操作方面，通过不多的几个组合按键便可以做出丰富的动作，极易上手。宏大的场面贯穿游戏始终，合理的剧情也相当的吸引人。不同于其他一些欧美游戏，本作中对于人物的刻画也很到位。在年底众多大作到来之前，我们不妨先找些别的游戏来玩，而波斯王子时之砂，绝对是不二的选择！

榜评：统计截止共收到有效选票1527张。

★果然不出所料，FF8再一次进入前5名，一方面是因为它确实经典，另一方面或许是玩家的确不舍得它离去吧。可怜的是鬼武者3成了倒霉蛋，落到了第6名的位置。不过客观的来讲，鬼武者3比较前2作水平确实不算太高，也许是我们的要求太高了？占据榜单头名位置的仍然实况足球7，而其兄弟实况足球8也同样位列前五，可见高人气不是一两天就能聚起的，同样也不是一两天就会消失的。东京电玩展在不知不觉中已经结束，引人注目的话题和作品不算少，PSP、NDS、合金3、生化4、GT4，这些大作离我们越来越近，不久之后又该有的爽了，哈哈。

◆超级机器人大战MX——令人热血沸腾的超级大作！（红猪）◆最终幻想——让我们一起幻想！（卓世龙）◆火爆狂飚3——我终于找到飘飘欲仙的感觉了！（王山丹）

# 蜂星电讯 最期待中文PS2游戏排行榜

CELLSTAR® 蜂星电讯

本排行榜的调查表可以通过3种方式进行提交：1、邮寄回《电软》杂志社；2、登陆www.vgame.cn填写调查表；3、到蜂星电讯指定ps2专卖店直接填写提交调查表。我们将在每期的"蜂星电讯最期待ps2中文游戏排行榜"公布得票最多的5款游戏；并且会从参与者中抽取中奖者赠送由蜂星电讯提供的相应奖品。本榜单的结果《电软》将提交给索尼（中国）公司。请广大玩家踊跃支持！

## 本期TOP5

本期共收到有效选票4102张
（统计时间2004年9月16日－9月28日）

| 名次 | 游戏 | 票数 |
|---|---|---|
| 1 | 最终幻想10 | 823票 |
| 2 | 合金装备·本质 | 472票 |
| 3 | 鬼武者3 | 369票 |
| 4 | 真三国无双·帝国 | 358票 |
| 5 | 王国之心 | 345票 |

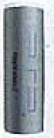
——蜂星电讯PS2专卖店（大家可以在以下地点进行现场投票）——

| 城市 | 店名 | 地址 | 位置 | 电话 |
|---|---|---|---|---|
| 上海 | 二百永新 | 上海市淮海中路887号二百永新正门口 | 大门口玻璃房 | 64742894 |
| | 徐家汇港汇店 | 上海华山路2118号港汇广场 | 地下1楼美亚店内 | 64070822 |
| 广州 | 中华广场 | 广州市中山三路33号中华广场首层1087铺 | | |
| | 天河城 | 广州市天河路208号首层1106铺 | | |

## —— 本期蜂星电讯最期待PS2中文游戏排行榜中奖名单 ——



杨洋 湖北



| 姓名 | 地区 | 姓名 | 地区 |
|---|---|---|---|
| 谢鑫 | 福建 | 余小舰 | 河南 |
| 吕显智 | 山东 | 甘洋宇 | 广西 |
| 李旭 | 四川 | 王刚 | 云南 |
| 黄林 | 湖南 | 杨雷 | 江苏 |
| 付佩斌 | 浙江 | 郭林 | 黑龙江 |

只要填写全部回函表内容，就有机会赢得由蜂星电讯公司提供的行货PS2精美纪念品，望玩家踊跃参与。所有奖品我们均会邮寄给中奖者！

**PS2背包（一名）**

**PS2万花筒（十名）**



## 北美家用机软件销售排行榜

| 名次 | 游戏 | 机种 | 类型 | 厂商 | 发售日 | 销量 | 总 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | MaddenNFL2005 | PS2 | SPG | EA | 04/08/09 | 1,112,588 | 1,112,588 |
| 2 | MaddenNFL2005 | XB | SPG | EA | 04/08/09 | 509,000 | 509,000 |
| 3 | ESPNNFL2K5 | PS2 | SPG | SEGA | 04/07/20 | 448,433 | 854,518 |
| 4 | MaddenNFL2005Collercter'sEdition | PS2 | SPG | EA | 04/08/09 | 395,811 | 395,811 |
| 5 | ESPNNFL2K5 | XB | SPG | SEGA | 04/07/20 | 311,359 | 697,019 |
| 6 | Tom Clancy's RainbowSix3 BlackArrow | XB | ACT | UBISOFT | 04/08/04 | 158,218 | 158,218 |
| 7 | Spider-Man:TheMovie2 | PS2 | ACT | ACTIVISION | 04/06/28 | 129,492 | 740,693 |
| 8 | NCAAFootball2005 | PS2 | SPG | EA | 04/07/15 | 94,559 | 603,368 |
| 9 | HALO | XB | ACT | MICROSOFT | 01/11/15 | 88,488 | 3,528,480 |
| 10 | MaddenNFL2005 | GC | SPG | EA | 04/08/09 | 87,404 | 87,404 |

※本期的北美家用机软件销售排行榜依旧如前，除蜘蛛人依旧占有一席之外，多款橄榄球题材运动游戏入榜，看来在那边,这项运动的魅力真是相当了得！另外值得注意的是,有2个"新"作入榜。其一是来自大名鼎鼎的汤姆克兰西的彩虹六号系列最新作，其PC版同样取得不俗的销售成绩。另外一个，竟然是已经发售了多年的HALO！想必是即将发售续作刺激了它的销售吧。让我们一同期待HALO2的降临！

## 日本家用机软件两周销售排行榜

| 名次 | 游戏 | 机种 | 类型 | 厂商 | 发售日 | 销量 | 总 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 世界足球 胜利十一人8 | PS2 | SPT | KONAMI | 8月5日 | 68040 | 941878 |
| 2 | 幻想水浒传4 | PS2 | RPG | KONAMI | 8月19日 | 65311 | 245204 |
| 3 | 迷你FC 马里奥兄弟2 | GBA | ACT | 任天堂 | 8月10日 | 65111 | 153018 |
| 4 | 马里奥弹珠台 | GBA | ACT | 任天堂 | 8月26日 | 47832 | 47832 |
| 5 | 太阁立志传5 | PS2 | SLG | 光荣 | 8月26日 | 39571 | 39571 |
| 6 | 迷你FC 林克的冒险 | GBA | ACT | 任天堂 | 8月10日 | 36862 | 85542 |
| 7 | 纸片马里奥RPG | GC | RPG | 任天堂 | 7月22日 | 28440 | 331032 |
| 8 | 实战帕青哥必胜法!北斗神拳 | PS2 | SLG | SAMMY | 8月5日 | 26673 | 755930 |
| 9 | 随身玩伴 多罗盛会 | PS2 | ETC | SCE | 9月2日 | 17026 | 17026 |
| 10 | 波斯王子 时之砂 | PS2 | ACT | SCE | 9月2日 | 13611 | 13611 |

※恭喜实况8继续保持榜单冠军！幻想水浒传4也保持了不错的成绩，位列第二名，这样的成绩似乎有些出人意料啊。另外，本次还有新作入榜，SONY的形象代表小猫多罗凭借其一贯的高人气来到了第9名的位置，不知道什么时候它才能真正来到我们身边呢？紧随其后的是由著名欧美厂商UBISOFT制作的动作大作波斯王子时之砂，近来欧美厂商的作品素质有了很大的进步，能够在日本市场上分到一杯羹便是最好的证明了。

## 日本街机游戏最新排行榜

| 名次 | 游戏名称（机种、厂商、类型） | 投币率 |
|---|---|---|
| 1 | 育成足球2002-2003（NAOMI2、SEGA、SLG） | 65803 |
| 2 | 世嘉网络对战麻将MJ2（NAOMI2、SEGA、TAB） | 25693 |
| 3 | 麻将格斗俱乐部3（不明、KONAMI、TAB） | 16712 |
| 4 | 龙之编年史（SYSTEM246、NAMCO、SLG） | 12853 |
| 5 | 湾岸午夜俱乐部MAXIMUM TUNE（SYSTEM246、NAMCO、RAC） | 12660 |
| 6 | 机动战士Z高达·奥古对提坦斯DX（NAOMI、CAPCOM、ACT） | 11699 |
| 7 | 太鼓的达人6（SYSTEM246、NAMCO、ACT） | 11404 |
| 8 | 头文字D ARCADE STAGE VER.3（NAOMI2、SEGA、RAC） | 8925 |
| 9 | VR战士 FINAL TUNED（NAOMI2、SEGA、FTG） | 8855 |
| 10 | 阿巴隆之钥（NAOMI2、SEGA、卡片） | 8782 |

## 日本家用机新作期待排行榜

| 名次 | 游戏名称（机种、厂商、类型、发售日） | 票数 |
|---|---|---|
| 1 | 勇者斗恶龙8·天空海洋大地与被诅咒的公主（PS2、SQUARE·ENIX、RPG、11月28日） | 3684 |
| 2 | 最终幻想12（PS2、SQUARE·ENIX、RPG、2004年冬~2005年春） | 3310 |
| 3 | 合金装备索利德3（PS2、KONAMI、ACT、2004年12月16日） | 2253 |
| 4 | 复活传说（PS2、NAMCO、RPG、2004年12月16日） | 1617 |
| 5 | 生化危机4（GC、CAPCOM、AVG、2004年冬） | 1430 |
| 6 | MAGNA CARTA（PS2、BANPRESTO、RPG、2004年11月） | 1060 |
| 7 | 樱花大战5 永别吾爱（PS2、SEGA、AVG、2005年夏） | 853 |
| 8 | TO HEART2（PS2、AQUAPLUS、AVG、10月28日） | 830 |
| 9 | 王国之心2（PS2、SQUARE·ENIX、A·RPG、未定） | 827 |
| 10 | GT赛车4（PS2、SCE、RAC、2004年12月3日） | 774 |

◆恶魔城——还是2D的好（夏晋） ◆王牌空战4——原来我也可以飞！（艾伟） ◆GT3——玩一辈子都不腻！（KOKORO） ◆太鼓达人——有了它，天天都在过新年！（SNAKE）

# 首部描写铁拳人物经历的游戏





TEKKEN : NINA WILLIAMS

# DEATH BY DEGREES™

死亡淡入·铁拳·妮娜

《死亡淡入》以《铁拳》的女格斗家妮娜为主角。这款游戏的背景是妮娜参与"铁拳"比武格斗大会之前，还担任CIA的独立调查员的时代。在游戏中，妮娜作为任务善后者需要完成各项艰难的使命。由本次的画面中可以看出妮娜超凡的破坏力，还有过人的武艺。另外本次还公布了部分新要素。



| PS2 | 厂商：NAMCO | 发售日：2005.2.8 |
|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：49.99美元 | 其他：—— |

本作最大的特征就是只要使用L3、R3两个模拟摇杆便可以完成操作。其中L3为角色移动，R3则是攻击指令。在攻击时，玩家只要将R3推向敌人的方向即可，如果想实现连续攻击或是防御的话，同样只要将两键配合即可实现，玩家应该可以轻松上手。在本作还加入了一个"身体破坏"的系统，当玩家发动这个系统并锁定敌人之后便可以像X光透视一样显示出对方的透视图，玩家只要攻击指定的部位，便可以对敌人造成重大伤害，甚至达到一击必杀的效果。



## 娇艳欲滴的刺玫瑰汇集美艳残忍于一身



这款游戏的故事大体为，在大西洋上航行的某艘大型运输船意外沉没，而且这艘运输船还是有CIA标志的神秘组织用来走私武器用的。这艘运输船之所以会发生事故，主要是一个名叫鲁卡斯的人所为。鲁卡斯原本是该组织的研发人员，并曾开发出特殊兵器"Salacia"，但他一直受到组织的冷落，因而决意脱离组织，并准备贩售"Salacia"给世界各恐怖活动支持国。虽然鲁卡斯拥有让"Salacia"起动的装置，但最后还是被组织干部之一的汉瑞克抓到。另一方面，从潜入这艘运输船的组织情报员口中得知，组织的干部们将会聚集来到豪华客船Amphitrite，并欣赏在此举办的"黑暗格斗竞技赛"，因此，包含妮娜在内共有3名情报员被送到客船上，并在大会中漂亮地获得优胜，但是却遭到主办人的逮捕。此时妮娜收到通知，了解伙伴任务失败被擒，因此决意开始展开行动，而环绕在"Salacia"之间的故事也就这样开始展开……。






↑除了枪械之外，妮娜对一般的武器同样可以使得出神入化！

←调查指纹是非常重要的，有时候某些房间需要这些才能打开。





## 游戏将会带我们了解妮娜的过去？



安娜 ANNA

←这个看起来十分害羞的小女孩竟然就是《铁拳》中充满野性的安娜！

妮娜在《铁拳》系列中仅表现出其格斗武艺的高超，而这次的《死亡淡入》将表现她身为暗杀者的另一面，这也是第一个由《铁拳》角色所延伸出来的游戏，看着身为最强暗杀者的妮娜面对数量庞大敌人和只手遮天的恶势力组织而毫无惧色，我们也许猜到她从小就应该受到过什么特殊的训练。但是铁拳系列中并没有明确交代妮娜过去的故事，在本作公开的影像中有一部分回忆往事的场景。而且她们的父亲也有登场，看来我们终于可以知道更多关于他们的故事了。



一这是妮娜小的时候，从小她的眼中就透露出异常敏锐的目光。

妮娜 NINA



责编/小沛





当人类习惯于平静安逸的生活，当人类继续肆无忌惮地破坏周遭，厄运开始降临，人类变成了弱者……

# 絶体絶命都市2 ——凍てついた記憶たち

## 绝体绝命都市2 被冰封的记忆

| PS2 | 厂商：IREM SOFTWARE | 发售日：2005年发售预定 |
| --- | --- | --- |
| | 类型：AVG | 价格：未定 | 其他：—— |

# 以遭受洪水袭击而崩溃的都市为舞台

以“从遭受预想外特大自然灾害的都市里逃生”为主题的著名逃生动作AVG“绝体绝命都市”系列的第2作。本作以被特大洪水袭击的都市为舞台，玩家要靠多样的道具和随机应变的行动来度过一个个难关，从死亡的边缘逃脱。玩家在游戏中将会面临的最大难关就是突发的水流冲击和窒息，你能克服这些困难从危险的城市里逃生吗？弱者可是不能生存的！

## 两位主人公共同历经生死

本作中有2位主人公，一位是做服务生的大学生，以及背负着杀兄冤罪的女大学生。玩家可以任意选择主角以及游戏顺序，两位主人公在游戏中也会碰面。没准还会有需要相互帮助的情节出现。





←两个主人公间有着什么样的关系呢？他们会携手一起克服困难逃生吗？

两位主角可以任选其一

## 身体的状态维系生死一线

前作中不常喝水的话会变渴，如果不及时补充水分的话行动会变缓慢。而本作中如果在寒冷的地方受到水的冲击的话身体状态就会变差，这是一个新的系统。主人公的身体状态用“TP槽”来表示，如果这个槽降得很低的话，走路就会变得非常困难，也许就会因此而丧命……所以一定要在TP槽耗尽之前将身体变暖，来恢复TP槽。



↑人的体温是非常重要的，找到暖炉就可以取暖恢复tp数值，延长主角生命。

**STORY**

富坂市是一个普通得不能再普通的地方都市，但突然间大灾难就敲开了这个城市的门。富坂市作为首都机能分散计划中的一部分，被选为地下都市“ZEO·Frontier”的建筑地。“ZEO·Frontier”计划是在地面打出巨大的洞，以扩大表面积来确保地面上下空间畅通，从而达到有效利用土地的新型城市建设计划。实施计划之后富坂市开始了急速扩大，成长速度惊人，并正在向巨大近未来型都市转变。2010年12月某日，在富坂市已持续数天的破记录大雨的袭击中，祝贺“ZEO·Frontier”完成的庆祝酒会在地下的多用途中心里隆重地开始了……

## 道具菜单

在游戏中按方块键就可以打开道具菜单。在这里可以使用并调查获得的道具，此外还可以把两样道具组合在一起，实现一些特殊的重要用途。



←物品的作用是非常重要的，离取暖点还很远的时候就要使用道具来恢复了。

**TP槽** 当TP值低下时，身体的颜色将变为红色。

## 要掌握制作道具的方法





←有时候组合出新道具将是保证游戏进行的关键。

## 篠原一弥






游戏的主人公之一，目前在富坂市里打工，做服务生工作。大学4年级了，还没有找到正式的工作。




## 藤宫春香



打工做女服务生，在从班上早退出来的时候遇到了这场灾难。她好像是因为某些原因才从班上早退的，那原因到底是什么呢？

# マリオパーティ6 MARIO PARTY 6

## 马里奥聚会6



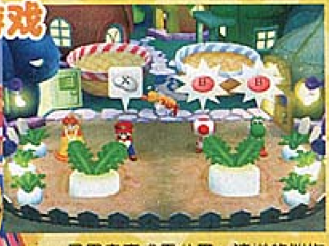
| GC | 厂商：NINTENDO | 发售日：2004.12.6 |
|---|---|---|
| | 类型：ETC | 价格：49.99美元 | 其他：—— |

# 欢乐的派对轻松的游戏一切尽在马里奥聚会

任天堂近日公布了将会在今年年底发售的《马里奥聚会6》的最新情报。据任天堂介绍，《马里奥聚会6》在继承了以往轻松活泼的风格以及标榜多人同乐的宗旨的基础上，还将加入许多新的要素，使这一系列的魅力超越以往，而最新加入的要素就是新作会利用到麦克风作为控制器！目前任天堂将这种控制器定名为“NintendoGameCubeMic”。这款极具特色的周边会在《马里奥聚会6》之前发售，因为还有许多款游戏会采用语音系统。

## 包含更多乐趣的迷你游戏





←马里奥变成雷公了！这样的迷你游戏是不是有点不公平啊？路易不要站着看了，快点跑吧！

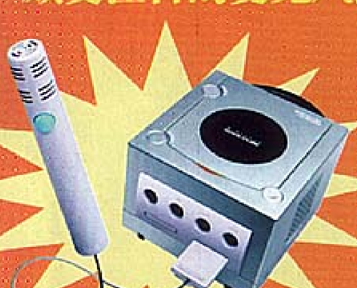
↓迷你游戏现在一点儿也不“迷你”了，马里奥的滑雪技术看来也是一流的！不过身体比滑板还小，这的确非常搞笑啊！





紧张的智力问答开始！谁的IQ比较低呢？

## 颇受注目的麦克风控制器新鲜亮相！



《马里奥聚会6》包装中附赠的专用麦克风控制器，单独售价为49.99美元。在游戏中，玩家需要用麦克风回答小测试提出的问题。但是目前还不清楚麦克风是否会成为多人聚会游戏的一部分或者担任故事模式的一部分。本作将会在今年的东京电玩展上展出，届时我们就会知道本作的语音控制到底将会以什么样的有趣形态出现了。

## 继承以往的优势，制造更欢乐的聚会

目前任天堂公布了本作部分截图，还公布了本作的一些具体细节。不出意料的是新作将会收录以往的全部角色，包括新加入了小库巴和Toad。此外本作中将会加入全新的昼夜系统，也就是说游戏会不断改变棋盘的环境状况，乃至迷你游戏的方式。





### 有张有弛的游戏项目

游戏整体的节奏比前作要快，当然也不都是令人紧张到手心出汗的比赛项目，有张有弛是本作的特点。并且在棋盘游戏和迷你游戏的等待时间要缩短很多。

### 尽情享受合作的乐趣

孤军奋战并不是本作的游戏宗旨，团结协作才能体现《马里奥聚会6》的真正意义，不然怎么能叫"聚会"呢？



→按照按键提示迅速作出反应，争取最先到达吧！



### 轻松搞笑是本作最大特点

任天堂旗下的游戏人物当然是给人们带来欢乐的专家了，他们这款游戏中的表现无疑将会更加地幽默搞笑。

←有蜜蜂啊！误入蜜蜂窝的小蘑菇这下可惨了！



责编/小沛





# 永恒的阿塞利亚

## 在这片大地的尽头

**日本一SOFTWARE将在PS2上发售“永恒的阿塞利亚——在这片大地的尽头”，本作是原PC机的移植版本，而PS2版的这款游戏必然有新的要素，并且还会加入新的剧本。**

| PS2 | 厂商：日本一SOFTWARE | 发售日：未定 |
|---|---|---|
| | 类型：SLG | 价格：未定 | 其他：—— |

## 游戏中的登场角色

这个世界中还有一些像悠人一样被召唤而来的人，比如支持悠人的碧光阴和他的女朋友岬今日子。还有憎恶悠人并对佳织异常执着的秋月瞬等，在游戏中，悠人他们将会遇到很多有个性的角色，一幕精彩好戏也因此开始。




## 传奇降临在这片大地的尽头!

这款作品大体讲述的是发生在两名突然来到了很像中世纪异世界的年轻人的故事。主人公高岭悠人是一个自小就失去了双亲的孤儿，孤苦伶仃地和妹妹高岭佳织相依为命。但在那一天，自称仓桥时深的巫女突然出现在他们面前，把他们2人带到了异世界“范塔西玛格利亚”。然而，这一切都不是偶然，高岭悠人隐约发现这一切的幕后有人在操纵……



↑虽说游戏中的人物都是卡通造型，但在战斗时的表现绝对可以用精彩绝伦来形容!

## 众多要素大集合



↑这就是所谓的内政画面，也就是在战斗之后对每一个人的养成。

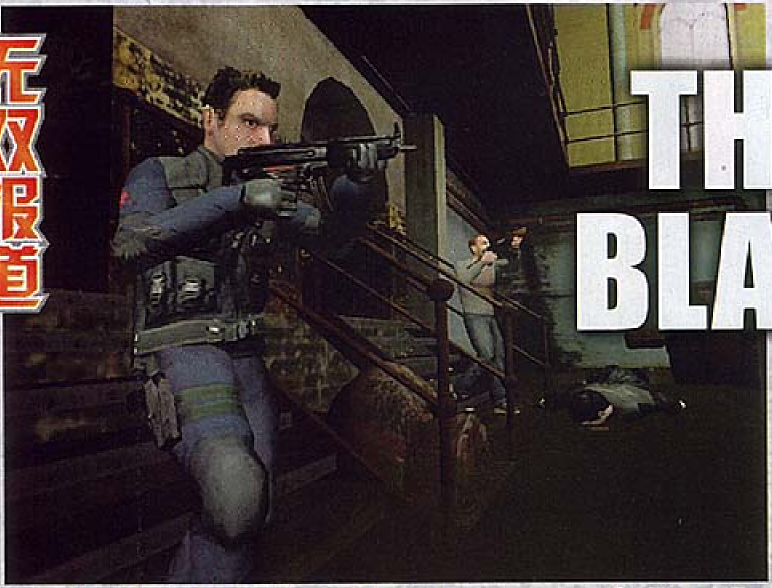


←游戏中的剧情表现常会用到优美的大幅画面。

游戏分为战斗和内政两部分，要充分理解神剑妖精们的特性后合理地作成部队。这款游戏的战斗画面相当漂亮，战略性也很强。在攻占敌国后还可以在敌人的各种设施里增强角色们的能力。游戏的系统比PC版要进化很多，剧情部分是以AVG形式来表现的，根据分支的选择来改变游戏路线，而且还会有隐藏剧情出现，新增加的剧情、角色等新要素。

无双报道

# THE GETAWAY BLACK MONDAY



## 大逃亡 黑色星期一

自由式暴力游戏《大逃亡》是在由《GTA》引发的风潮中诞生的作品。现在，这部作品续作的相关信息终于逐步浮出水面。游戏名称正式定为《大逃亡·黑色星期一》，

| PS2 | 厂商：SCEA | | 发售日：2005.1.10 |
|---|---|---|---|
| | 类型：AVG | 价格：49.99美元 | 其他：—— |

# 展现黑帮的丑恶嘴脸揭露人性的阴暗

续作在画面表现上比起前作又有相当程度的进化。前作主要是与GTA一样的街头枪战与汽车追逐战，而本作中则增加了更多的室内动作游戏成分。《黑色星期一》的风格上也与前作有所出入。前作为游戏中各角色配音的多数演员将不会在续作中出现，新组建的配音小组将会尽力打造。《黑色星期一》将采用多条情节主线的结构，并且将不是以多个不同视点讲述同一个故事。游戏主要场景依然是伦敦中部，还会出现大批新场景，或添加更多可以进入的区域，例如地铁站等。

## 犯罪也是一种生活？



↑可以自由驾驶车辆在城市中穿梭，也可以抢劫车辆。



→杀人在黑社会中可以说是司空见惯，真是恐怖啊！

## STORY

《大逃亡 黑色星期一》描写的是主角的逃亡生涯。在该作中，玩家扮演的是一位居住在伦敦东区的一位业余拳击手，他同时也是一名保镖，还是当地一个犯罪互助会的成员，身份比较复杂，颇有点"蛊惑仔"的感觉。在利益的驱使之下，他开始一步步走向犯罪的深渊。直到最后，他开始偷车、与警察发生冲突，随后他的"大逃亡"生涯就此开始了。

## 大幅超越前部作品的真实刺激感！

续作的视觉效果的加强必不可小视，游戏将带给玩家更加真实的临场感。另外一个巨大的变化在于游戏的动作性，本作中将会添加大量的屋顶追逐战，还会引入"潜入"的概念。





### 更为丰富的游戏设定

游戏中有三位角色可以操作，分别为：密屈、埃迪和萨姆，每个人的能力各不相同。游戏中总共有22个任务，最终结局根据玩家的选择而定。游戏中可以使用的交通工具更多，包括货车、摩托车等。本作也更加强调室内任务，室内场景的比例大大提高。

### 特种部队出动反黑



↑看这些士兵的装备很容易让人想起反恐，这可是游戏中的特种部队。



←和对方在狭窄的通道里进行枪战，生死一线啊！

## 细心打造的精彩细节无可挑剔！

《黑色星期一》将继续发挥前作的真实性特点，再现了伦敦25平方英里的市区，让玩家在逼真的场景中深入黑帮的地下社会，制作组找来20多名动作捕捉演员，让游戏的动作表现更加突出。本作采用开放式设计，以电影化的叙事方式讲述一个跌宕起伏的故事，故事的发展完全依靠玩家的选择。本作从三个人的不同视角讲述了同一个故事。游戏从伦敦黑帮老大查理·卓逊的死亡开始，讲述黑帮间势力的争夺。



↑将目标杀死后要记得处理尸体，不要被人发现。

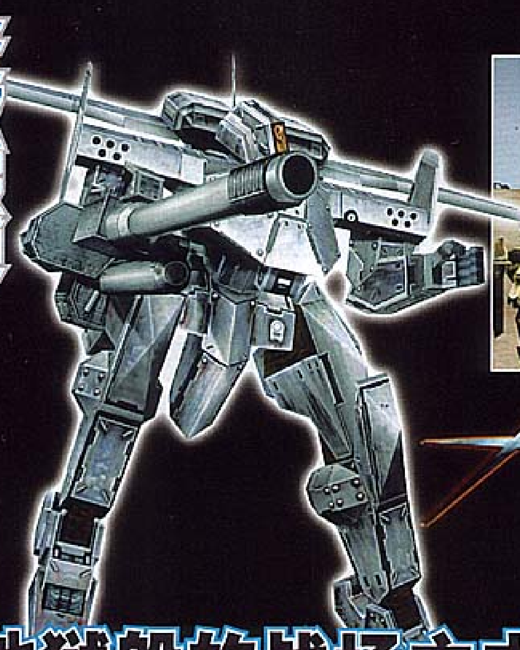


↑游戏中常常会呈现出多个不同的视点，以方便玩家观看清楚周围的详细情况。

暴力热度再次提升



责编/小沛







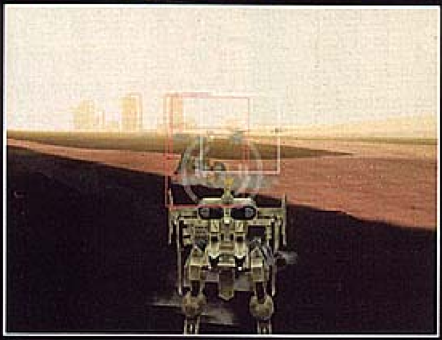
# GUNGRIFFON ALLIED STRIKE

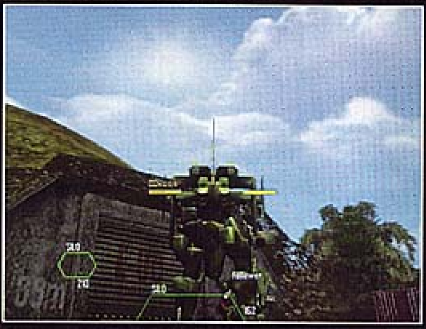
## 武装雄狮·联合攻击

| XB | 厂商：Game Arts | 发售日：2004.12.1 |
| --- | --- | --- |
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

## 地狱般的战场之中 惟一可以信赖的只有你自己!!

武装雄狮最初是由以制作格兰蒂亚而闻名业界的Game Arts于1996年在SEGA SATURN上发行的（当然那时候格兰蒂亚还没有发售），之后在SS与PS2上都有推出过续作。本次预定推出的XBOX版，除了承袭系列作相同的世界观之外，更将以凭借XBOX硬件方面所能提供得强大支持，追求系列至今最佳的画面表现为目标！除了画面之外，游戏中的战车、直升机与HIGH-MACS等各式武装兵器种类也较先前更为丰富多样，HIGH-MACS的武装种类也大幅增加，游戏包括三种模式与数十个任务供玩家游玩，并对应XBOX LIVE来进行多人联机对战。





↑尽管本作移师XBOX上就是为了让画面更加精美，不过从目前公布的游戏画面看来这方面仍然有待改善。

←游戏中玩家可以选择以第一人称视点以及第三人称视点来展开战斗，要加以灵活运用。

### 故事梗概

游戏的故事背景设定在21世纪的近未来，由于全球气候变化，使得土壤流失与沙漠化的问题蔓延，因为争夺资源以及种族冲突等因素，使得全世界开始走向区域整合以及军备竞赛的方向，并投入了新型的机动武器“HIGH-MACS”（High Mobility Armored Combat Systems）人型装甲机器人的研发，游戏就是由穿梭于战场之间的HIGH-MACS所构成。本作的操作设计相当完善，与前作也比较接近，老玩家能够很快上手。

一游戏中玩家经常需要保卫自己的据点，不过也会出现很多临时更换的任务。

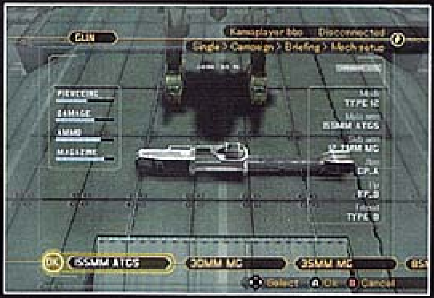


## 再次陷入噩梦般壮绝惨烈之死战

除了单人游戏任务外，本作的多人游戏模式将会支持XboxLive，制作组目前的计划是8人以上。网络模式的一个重要方面是队伍的编成，制作组提供了多个比赛和合作关卡，让玩家通过合作取得胜利。到时候游戏的铁杆们又将再次陷入地狱般的战场之中，本刊也将会第一时间为大家奉上完美攻略以及超强研究！



一游戏在操作上以街机式的爽快明朗为主，节奏较快，与强调真实的复杂操作型游戏有所不同。



↑特殊武器在弹药数量上的限制尤为明显。由于威力强大，因此多用来扭转战场上的被动局面。

## 考验你动作与射击游戏天赋 没有足够坚强的意志请回避!!



一熟悉的机体选择画面，根据各任务的不同选择相应机体出战才是上策，一机通关是达人向的选择。





DISNEY PRESENTS A PIXAR FILM

曾经制作了许多优秀电影的PIXAR公司再次与DISNEY合作，这次所推出游戏的主人公是……超级英雄!?

# Mr.(ミスター)インクレディブル

## 奇迹先生

| PS2 GC XB | 厂商：D3 | 发售日：2004.12.2预定 |
| --- | --- | --- |
| | 类型：ACT | 价格：6090日元 | 其他：—— |

# 和朋友亲人展开新的冒险!!

## 最新锐的3DCG技术与游戏的融合!

曾制作了著名的动画影片"玩具总动员"和"海底总动员"的PIXAR公司为我们带来一部全新游戏——奇迹先生。游戏将在同名动画影片上映的时候发售，并推出PS2、XBOX、NGC三个版本。这里，让我们围绕美丽的画面，看一看有关这个游戏的情报吧！游戏版的"奇迹先生"与电影同时开始制作，有着与电影画面无异的图像表现。这里，我们可以看到一些原稿及设定。游戏中人物动作、配色以及场景表现上都将和电影版保持一致。

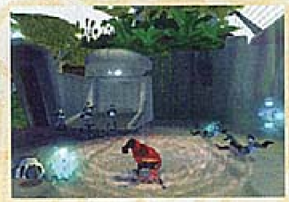


↑把汽车堆到一起，然后跳上……所有的动作都从设定稿开始，然后再一步步合成。



## "奇迹先生"讲述的是怎样的一个故事?

本作的主人公是一位曾无数次拯救过世界的超级英雄，他的名字叫做"Mr.incredible"（奇迹先生）。虽然他像许多超级英雄一样喜欢伸张正义，但是他却不像别人那么幸运，因为人们都担心他所具有的超级力量会给自己带来威胁。后来，奇迹先生结婚并生下了3个孩子，过上了安稳的日子。15年后，他收到一封来信，从此他与他的家庭将要展开新的冒险……





↑奇迹先生在冒险旅途中将要面对无数神秘的敌人。用自己的力量将他们一一打倒吧！



↑森林冒险？奇迹先生变成了人猿泰山？



## 夫妻联手发动华丽攻势!

游戏中的场景为全3D，人物可以自由进行移动。除了打败敌人，玩家还要控制我们的英雄合理使用道具并清除障碍。但是如果在游戏中仅仅是展现人物动作方面的魅力的话，就会变得很无聊。为了使游戏更有趣，对各个方面进行调整同样是本作的重点。



### 曾经的超级英雄 拥有超级力量的 MR.Incredible 奇迹先生

15年前拯救了危机中的世界。现在却是一个因为孩子的事情而烦恼的父亲，然而他所具有的怪异力气却依然如旧，让我们一起期待他的表现吧。



### 希望过普通日子的超级女英雄 Ms.Incredible 奇迹夫人

主人公的妻子，是3个孩子的母亲。一心要过上平常人的生活。



↑奇迹夫人的特殊能力就是能够伸缩手脚。

责编/小沛

# grand theft auto

## 横行霸道Advance







**无双报道**

**本游戏是GBA中罕见的成人类游戏，玩家要求在17岁以上。内容含有暴力、粗口以及色情成分，建议玩家注意这一点。**

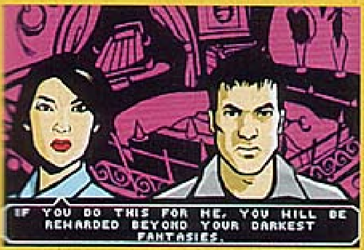
| GBA | 厂商：Rockstar Games | 发售日：2004.10.19 |
|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：29.99美元 | 其他：— |

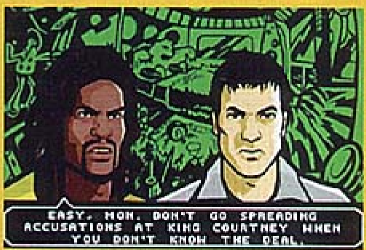
# 暴力游戏登陆掌机领域挑战人类道德底线！

预定于 GBA 上推出的《横行霸道Advance》是由DigitalEclipse公司与RockstarNorth合力开发的，游戏的故事设定在《GTA3》的时期。游戏的主要故事背景为“自由城”，GBA版的《横行霸道Advance》出于硬件性能的考虑又变成了俯视视点，虽然这样少了3D的临场感，但是玩家可以通过选择“自由缩放”选项对画面进行放大缩小。另外，虽然技术上是2D，制作组依然通过一些巧妙的手段使其具备了一定的3D效果，例如游戏中的摩天大楼通过3D变换效果而实现了视点的转换。自由城里也并非只有十字路，还有不少的地下通道和高架桥，汽车在开进桥下时以半透明效果显示。另外，游戏中的三个区域Portland、Staunton Island与Shoreside Vale，是在游戏进行中才会逐渐开放的。自由城的规模将是《GTA 3》的三倍！




↑虽说是GBA上的游戏，但是除了画面外可一点儿也没有在制作上偷懒，包括故事剧情的描述都是非常的细致。







## 忠实于系列原作的暴力激情

本作在公布具体消息之前，很多人担心小小的掌机能否体现家用机般的火爆刺激，今天看来，本作确实可以。

## 完全再现家用机的游戏精华所在

游戏中的每一种汽车都有不同的操作方式和功能，例如在驾驶警车的时候会有“义务警员”模式，驾驶出租车时可以通过拉客赚钱等。游戏中还有不少地下赌车赛可以加入。这些任务都是完全自由的，不参加也不会影响游戏的完成。不过驾驶只是GTA的一半内容，另外一半则是与路人的战斗。玩家可以在街头疯狂屠杀，如果从一具尸体身上走过，路上还会留下血印。游戏中自然还有很多隐藏要素。

↑游戏中玩家所做的一切都会被记录在系统中，包括毁坏多少汽车、杀了多少行人。







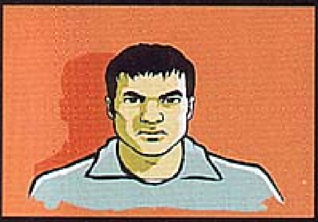
↑战斗中角色可以八方向移动，用重型武器对所有人狂扫。

## 故事梗概

在游戏中，玩家扮演的是一个名叫麦克的混混。他的伙伴韦尼给了他一笔大买卖后，竟然在一次汽车爆炸案中丧命。于是麦克自然成了最大的杀人嫌疑犯，遭到了警方的通缉。为了洗刷自己的罪名，麦克决定亲自查出事件的真相，接着，一场不寻常的逃亡生涯开始了。



↑他就是死于车祸的韦尼，生前是一名暴徒。真不知道是否该为他的死感到庆幸。



↑本作的主角麦克，本想借机发笔横财，没想到糊里糊涂被卷入了杀人案。



↑本作中的人物非常多，有些虽然没有多少出场机会，但是依旧个性鲜明。



# Prince of Persia WARRIOR WITHIN

FREE-FORM FIGHTING



## 波斯王子2 内在勇士

恶人的猖狂和亲人的蒙难如同噩梦般降临！绝望与痛苦在人间无情地蔓延，公正的天平开始倾斜，无辜的人们只能俯首认命。然而只要希望还没破灭，就可以用它找到光明！

| XB | 厂商：Ubisoft | | 发售日：2004.11.16 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：39.99美元 | 其他：—— |



↑游戏中的战斗画面明显比前作要刺激许多，本次公布的几张图片都能清楚地看到王子将敌人首级斩落的画面，血腥而且爽快！

## 命运的捉弄重新唤醒勇士的灵魂

在前作中，王子借助神力阻止了本已发生的灾难，这无疑是对命运最无情的嘲讽，于是命运派出了它的化身来维护自己的尊严，妄图在此将一切操控在自己的手中！这次王子将要面对几乎不可能战胜的强敌，并且要去探索最为黑暗艰险的领域，重新向命运发起挑战！以上是这款新作的故事开端。《波斯王子2》与《时之沙》其实几乎是同一时间开始制作的游戏，但是既然是作为续作出现，无论是品质还是风格当然都会有改进和变化。新作摒弃了童话式的梦幻风格，可以说是站在了前代的对立面。在这次的游戏中，我们将会看到高耸的黑暗堡垒、昏暗的地底墓穴以及夜幕下燃烧着的海盗船。《波斯王子2》中所散发出的那股黑暗神秘的气息将打造一款全新的震撼佳作。



## 化身为救世主的王子再临

就目前这款游戏的变化来看，最突出的就是男主角了，原先的英俊王子变成了一脸杀气的战士，稍长的卷发和极富性格的胡子都给人留下了深刻的印象。还有握在他手中的两把寒光四射的弯刀，再加上凶狠的目光，现在的王子应该不会和前作一样多愁善感了吧。难道这种设计是与剧情有关?也许王子遇到了什么突如其来的打击，使他完全改变了性格。总之，现在给人的感觉似乎新作将会更加地刺激甚至血腥！相对前作来说，《波斯王子2》更加注重战斗，改进了自由战斗系统。速度明显加快，攻击的效果也有明显的差异。



↓这次的游戏还加入了一种新能力“时间缓行”，也就是除了王子之外所有人的行动变慢，你便可以轻松躲过敌人的围攻了。





## 挑战降临的噩梦

### 令人胆寒的兵刃

本作的武器十分丰富，分五大类共63种！每一类武器都有自己的特性，因此在战斗中你需要了解每一种武器的特性，然后灵活运用，一味的快速按键是起不到作用的！

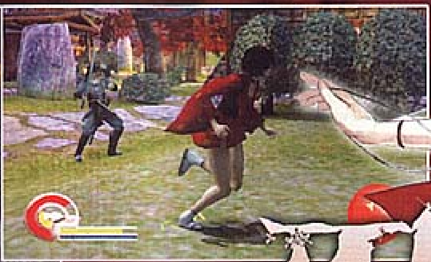






责编/小沛







# 红忍

红忍 荣誉终结

| PS2 | 厂商：VU Game | 发售日：2005.1.3 |
|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：49.99美元 | 其他：—— |

## 忍者的神秘世界再现于人们的面前

关于忍者，现在似乎有说不完的话题。游戏厂商推出的忍者游戏也都有不错的市场回报，《红忍》也是吃定了忍者这一块。但是看这款游戏的主角设定似乎和传统的忍者出入很大，风格类似《天诛红》。玩家扮演的忍者同样能够飞檐走壁穿梭于敌人的阵地之间，并以出其不意的手法，迅速结束敌人的性命。游戏中除了一般常见的忍者刀等武器之外，最特别的是女主角所使用的钢丝，它不但可以辅助女主角的行动，做出悬吊、摆荡等动作之外，还能运用钢丝的柔韧与锋利来杀敌。而暗杀方面，除了偷袭之外，游戏特别设计了"色诱"，以女主角脱俗的美貌引诱色欲熏心的敌人上当，再迅速加以解决，这也就算是它区别于《天诛》的地方了吧。

一游戏的动作要素十分丰富，同时难度也不低，学会熟练运用钢丝吧。







↑用曾经差点令自己丧命的钢丝结果敌人的确是件非常爽快的事，可是钢丝可以战胜钢刀吗？

## 《红忍》带你一同领略忍者的凡间悲凉人生

《红忍》是一款以女忍者为主题的动作游戏，游戏中充满了日式的风格。虽然类似许多已经发售的游戏，不过本作在故事情节的安排上更加起伏跌宕，耐人寻味。其游戏的故事剧情大体是设定在500年前的日本战国时代，原本平静安宁的村落里住着一名年轻的女忍者红（Kurenai），某一天，灾难突然降临，红的家人全部都惨死在邪恶的黑蜥蜴派（Black Lizard Clan）手上，而且自己也被黑蜥蜴派捉住，准备用钢丝吊死，就在关键时刻，红被其他忍术门派所救，并收养长大研习武艺。几年后，红学得了一身本领，成为了一名出色的忍者。于是红决定用这条钢丝与所学的各种忍术为自己的家人报仇……



### 复仇女神 红

一本作女主角，身为忍者的她更希望做个普通女孩。

### 邪恶黑蜥蜴

一敌方角色之一，其茫然的眼神似乎没有任何思想。

## 在大同中求小异，红忍不让天诛红！

《红忍》的特色其实并不明显，以致于很多人容易将它与《天诛红》混淆。不但游戏的风格类似，游戏方式类似，画面表现类似就连角色的设定都有几分相似。看起来这款游戏似乎难逃抄袭之嫌，起码让人有似曾相识的感觉。于是《红忍》只有在故事情节上做文章。《天诛》是替天行道，《红忍》则是完全的私人恩怨，也许后者的剧情更加具体化，由于贴近个人的情感所以更能打动人心吧。

本游戏预定同时推出PS2与Xbox版本，台湾方面也预定由 VUG Xbox 游戏总代理利迪娜科技引进 Xbox 版，届时我们就可以玩到这款游戏的中文版，一睹该游戏的不同了。

一和敌人面对面战斗对于一个女孩子似乎太危险。





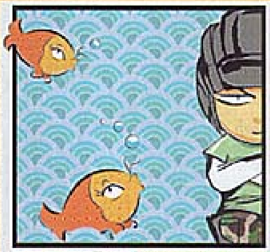
一游戏中的敌人反应迅速，最好能够将其逐一击破。



# Editors Voice 编辑点评

Console Games

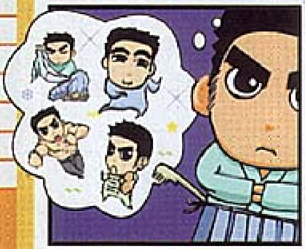
9月17日 ▶▶▶ 9月30日



PERFECT 编者论派 ●追求完美派 极端追求游戏细节



无无 编者论派 ●无法无天派 游戏观点特立独行



北斗 编者论派 ●热血硬派 对低难度游戏无视



飞月 编者论派 ●人设至上派 以最初印像感觉游戏

## 怪盗史莱库巴2 侠盗帮会

Sly2: Band of Thieves

9月14日 NA A・ACT



- PS2
- SCEA
- 39.99美元

以平台跳跃为主的3D美式动作游戏，综合解谜、情节性和趣味性于一身，地图复杂宏大是从其1代继承下来的特点。游戏人数1人 。

虽然看不到什么特立独行的卖点，但是游戏各方面的设定都属上乘，特别是主角鬼鬼祟祟的动作，尤其让人印象深刻，而动作的连贯性和节奏方面也趋于完美。美中不足的是，视点的切换并非随心所欲，在一些关键时候往往无法将视点调整到最利于玩家的角度，故事方面秉程了美版漫画的简单明了，主线非常单一，玩家不用为一些细枝末节的设定而忙碌。

全3D的动作作品，但不知怎么玩的时候总让我想起以前PC上的2D游戏“雷曼”，也许是因为二者手感都很好的缘故吧。这个游戏还是挺不错的，角色的手感还算不错，没有以往欧美游戏那种恶劣的操纵感，游戏中机关也有很多，所以要想顺利玩下去还是需要动动脑筋的。总之在近来的欧美游戏大潮里，这部还算是个可以一玩的作品。

Sly和他的盗贼兄弟Bentley以及Murray再次展开侠盗之旅。和前作不同，这次玩家可以控制的不再仅仅是Sly一个人（狐狸），而是需要经常在各角色之间进行切换，发挥每一个侠盗的特长才能完成任务，游戏中绝大部分东西都可以打坏，金币的收集是侠盗的本能，所以请尽量砸坏一切你看见的东西；但请不要妄想能够砍秃一棵树——尽管它会不停的掉叶子下来。

不管从画面、关卡设定、剧情还是系统上来看，本作的品质都超越了前代。很多小设定常常会使人会心一笑，而全新的图形引擎也使得画面看起来更加舒服，操作起来容易上手。只是游戏的视角问题还有待进一步改善。游戏的剧情也非常出色，再加上3个伙伴各自拥有不同的特点，所以游戏乐趣也有了大幅度的增加。

## 鬼魂力量 魔导元素

Spectral Force ラジカルエレメンツ

9月16日 JP S・RPG



- PS2
- Idea Factory
- 7,140日元

曾经具有无穷魄力的“千人对千人”系列的最新作，但似乎游戏的魅力已大不如前，人设也采用了Q版设定。游戏人数1人，记忆空间233KB。

如今的年代，追求爽快感已经被越来越多的厂商视为救命稻草，本作也没能走出这个俗套。游戏仍然以1000 VS.1000作为卖点，战略方面的要素则被大为削弱，除去上手比较容易和漫画式的表现方式以外，似乎再没有其他的卖点。如果这个游戏发售在PS时代，那么或许还有人为之喝彩，但是对于今天的玩家而言，游戏的实际意义已经不大。剧本方面也缺乏一些峰回路转的悬念。

IF推出的SLG作品，与其一贯的作风一样，漫画味非常浓，而可贵的就是人家是完全原创，并不是直接拿来什么动画名著。游戏的剧情很不错，而且人物的性格都非常鲜明，外形也很可爱，气氛轻松搞笑，打起来会有很休闲的感觉。不过这种Q版造型恐怕会对游戏的气势有影响。还有就是战略部分相对比较繁杂，如果没有一定的SLG战历的话，打起来会费一番周折。

曾经推出于PS上，以“千人对千人”的壮观战斗场面为游戏卖点的鬼魂力量如今终于在PS2推出了最新作。游戏系统继承了系列中的基本要素。千人对千人的系统依然健在，不过如今看来已经没有了当初在PS上时给人的震撼人心的感觉，更多的倒是让人觉得有趣。游戏中出击前的整备过程稍嫌繁琐，难度总体上来讲比较一般，无需花费太多脑细胞。

Idea Factory真是沦落了。以这种圆滑可爱的形象去展现千人对千人的战斗无异于自掘坟墓，弄得不上不下，不仅毫无气势可言同时两边都不讨巧。新导入的元素概念也只能算是鸡肋，对于提高游戏的战略性只是杯水车薪。如果真要说的话，大概也只有奈霸大陆的背景设定还能唤起一丝怀念的感觉吧。总之，飞月严重鄙视这种利用老Fans的支持心理来赚取“同情”的做法。

## 樱花大战V 序章 荒野的女武士

サクラ大戦V EPISODE 0 ～荒野のサムライ娘～

9月22日 JP A・ACT



- PS2
- SEGA
- 7,140日元

早期的樱战是有机融合了爱情与战斗的经典，但现在她头上的光环却在消退。游戏人数1人，记忆空间31KB，特典DVD《樱花大战V 永别吾爱》Preview Disk同捆附赠。

也许是“真三国无双”的成功触动了世嘉的神经，樱花大战的战斗模式也从战略转向了动作。尤其是击打感和流畅性方面，绝对没有辜负世嘉的招牌。故事仍然由广井王子担纲，但是人物性格的刻画却比以前单薄了许多，那种让人记忆犹新的经典场面已经难得一见。游戏的画面还是一如既往的唯美、亮丽，3D背景与角色的契合也比较完美，可是细节方面则比较简陋，与PS2的颠峰之作尚有差距。

没想到樱花大战系列能以全中文的形式出现，而且……还是以现在这个3D-ACT的形式出现，相信这绝对出乎于绝大多数玩家的意料吧。游戏方式很接近三国无双，或者说就是三国无双的马上战模式，好在手感做得还不错，而且跳跃感和力度感与三国无双完全不一样，有自己独到的东西。可惜画面稍显粗糙了点，可能会让重视画面的樱战FANS失望。

说实话，如果不是看在“樱花大战”这块金字招牌的份上，游戏的评分可能还会低一点。不能否认SEGA将本作开发成动作游戏的创新精神，不过樱战的精华——优秀感人的剧情在本作中几乎完全没有体现出来。本作中“马背上的战斗”算是比较有意思的地方。然而实际打斗时的爽快感总觉得有所欠缺，视点的切换也不够自由。正所谓爱之深，责之切……

西瑞和她的坐骑旋风马的冒险故事，呃说错了……是杰蜜妮和拉瑞。不过看到拉瑞在空中凌波微步完全无视地球重力学，真叫人怀疑它到底是不是那种叫做“马”的生物。虽然动作技巧丰富多彩，但在爽快度上明显不足，且有点像是三国无双，虽然是外传类的作品，但人设仍然由藤岛康介担任，LIPS系统也得以保留，而声优、配乐部分也还算是精雕细琢。

## 神乐传说

Tales of Symphonia

9月22日 JP RPG



- PS2
- NAMCO
- 7,140日元

来自于NGC版本的加强移植，作为传说系列中的一员终于可以得到最大范围的受众。游戏追加了新情节和新技能等要素，但画面等方面的移植度却似乎不能令人满意。

作为日本RPG阵营的扛鼎作品之一，只要不出现大的闪失，就照例会赢得玩家的赞美，尽管这只是一盘移植的冷饭。虽然NAMCO加入了一些全新设定，但是实际游戏中的变化并不很大，可是仅仅依靠GC版漂亮的画面、庞大的收集系统就已经让人感到追不及待。总之这是一个花时间的游戏，只言片语未必能将其中的魅力解释清楚，大概这也是让人乐此不疲的原因之一吧。

NGC上的RPG名作，在一年前推出的时候还是博得了比较大的人气的，这次在PS2上的推出……总感觉有点怪怪的。可能是因为画面远没有NGC那样圆滑精致了吧，这点足见机能上存在的客观差距。游戏内容并没有什么特别大的变化，依然是经典的RPG，本作对于喜欢RPG游戏且没玩过NGC版的玩家来说是再合适不过的了。

不愧是NAMCO旗下最负盛名的“传说”系列的作品，即使是移植后的PS2版也一样让人激动不已，战斗时的爽快打斗感与连击系统让人大呼过瘾——这也是传说系列的一大特色，相较于GC版新增了部分角色个人技能与复合特技，系列中的一些经典技能也都得以保留，除了剧情部分稍嫌单薄之外，游戏不论是从系统、音乐还是画面来说都相当棒，本月首推！

全3D化的画面乍一看还真有点不适应，但实际操作起来的感觉还算可以，尤其在战斗中，纵深感的表现和招式技巧以及画面效果已经相当有魄力了。而大量的分支剧情和动画使游戏更具可玩性和可观赏性。抛开机能问题不谈，作为一款移植作而言，本作不仅弥补了很多没有NGC的玩家的遗憾同时也加入了不少的新要素。写到这里突然发现，这期点评里居然有两款游戏的人设都是藤岛康介……

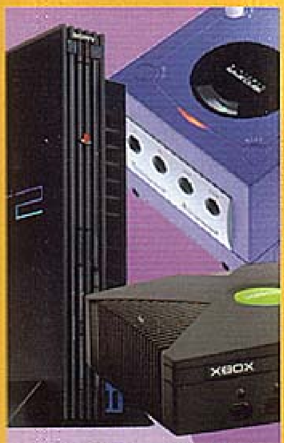
官方网站

http://www.us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-

http://www.ideaf.co.jp/radical/elements.html

http://www.segawow.com/sakurataisen/v-0/

http://www.namco-ch.net/talesofsymphonia_ps2/index.



Editors Voice

# 编辑点评

Console Games

9月17日▶▶▶9月30日



小沛 编者论派 ●游戏通吃派 没有不玩的游戏



彩火 编者论派 ●理论研究派 书本知识极其丰富



唯夜 编者论派 ●究极耐心派 面对读盘毫无惧色

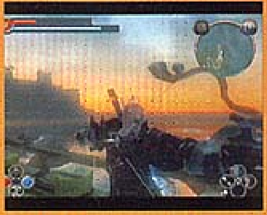


宇部 编者论派 ●普良稳重派 善做总结性看法

## 寓言

Fable

9月14日 NA A·RPG



- XBOX
- Microsoft
- 49.99美元

游戏使玩家自由地去体味那充满幻想色彩但又真实感十足的人生成长，崇尚自由度的人不容错过。画面表现力十分优秀，并且显示支持480p。游戏人数1人。

**小沛：** 每当看到此类的游戏，我都忍不住要向XBOX致敬！确实是太强了！游戏的自由度之高简直超越以往任何游戏！游戏从主角15岁开始一直到80岁左右才结束，你可以完全体验人的一生！其他方面也非常细致，例如晒多了太阳皮肤就会变黑，甚至还可以改变发型、刺青、穿着等，就连受的伤也会变成疤痕留在身上…… 一个字：赞！

**彩火：** 倘若单从对RPG含义的展现来说，欧美RPG目前已经从系统上根本超越了日本同胞，而FABLE更是将体悟人生和创造离奇的本质发挥到了极高的层次，而同时并没有附加过于复杂的硬性系统。玩家可以改变自己的性格，可以自由地去影响世界的魅力，甚至远远超过了屏幕上那个如梦似幻的美丽世界。加上各种战斗和魔法华丽而流畅的演出，更加吸引我们将注意力集中到它的身上。

**唯夜：** 画面光线的效果做得令人艳羡，几乎可以感到阳光的暖意。整体配色也很优秀，甚至能表现出周遭景致的触感和质感。游戏于系统方面则具有非常大的自由度，通过事件和各种细节上的行为，玩家可以自由决定自己创建的角色将会有怎样的成长和未来。与日式RPG更多的是在一个预拟好的框架内运行相比，美式ARPG则是要表达一个人对整个游戏世界的影响。

**宇部：** 本作是典型的美式RPG，用华美来形容游戏画面毫不为过，音乐与作品主题也相当搭调，很好的烘托了整个作品的气氛。游戏中有不少充满新意的点子，比如玩家的行动会影响到主人公的性格外貌变化的设定就很有意思。游戏有着较高的自由度，时间跨度也非常之大，这些都是本作的亮点。总之，FABLE是一款相当优秀的作品，推荐所有拥有XB的玩家入手此作！

## 九龙妖魔学园纪

九龙妖魔学园纪

9月16日 JP AVG



- PS2
- ATLUS
- 7,329日元

风格阴郁深沉的另类冒险游戏，无论是人设还是系统似乎都有一上来就不太讨好玩家的嫌疑。游戏人数1人，记忆空间512KB。

**小沛：** 纯粹日式的风格加上略显抑郁的气氛，这款游戏也许不太容易打动许多人的心。故事的设计也怪异得很，在学园地下的寻宝显然与神秘这两个字的关系有些疏远，于是妖魔开始扮演主要调解气氛的角色，但是这种做法并不太成功。而且该作的系统缺乏新意，所有的设定几乎都可以从以往的"学园"游戏中找到原型，有偷懒之嫌。

**彩火：** 倘若对游戏本身不甚了解，初眼一瞧，还以为它会是类似于当年D之食卓一样的纯惊悚类游戏。仔细上手后会发现，本作是希望能将传统的字解谜、战棋甚至FPS类型游戏相互融合，以出现全新的游戏魅力。至于实际效果，自然有点不伦不类。但由于游戏加入了多种系统，所以能让玩家细细琢磨的内容也增加了许多。同时，系统的复杂，也并未减弱游戏故事的吸引力。

**唯夜：** Atlus的游戏似乎很多都会被打上"晦涩"的标签，本作也是一样。不论是从系统还是画面风格上都显得有些另类兼诡异。游戏综合了第一视角下的AVG以及战棋类的一些特点，在行动力、单位回合内可使用指令的种类和次数等等方面都做了偏向SLG方向的战略强化。综合了校园和妖魔等关键词的寻宝之旅注定会带有一种怪谈的色彩。

**宇部：** 所谓的"情感系统"是本作特点所在。但由于文字所占比重较大，因此对日文苦手的玩家来说，很难体会到游戏乐趣。金子一马先生的人设非常精彩，有别于"转生"系列画风，本作中，他以简练的笔触及朴实的用色勾勒出一个古典而神秘的世界。顺便提一句，个人不太喜欢金子一马先生为DMC3中魔人但丁做的人设。本作推荐对象：有日文基础的玩家或金子一马FANS。

## 剑豪3

剣豪3

9月22日 JP ACT



- PS2
- Genki(元气)
- 7,140日元

号称"本格"的表现剑术修炼以及武士韵味的著名系列，透过它可以感受到剑的文化以及其背后的众多名家风云人物。对战模式2人游戏可能，记忆空间330KB。

**小沛：** 剑豪这款游戏其实就是类似于中国的武侠，对于目前中国武侠游戏的质量低下，我只能归结为是中国游戏业整体实力不足所致，因为剑豪3的确做得"不俗"。其中没有虚无和不切实际的故事，也没有华而不实的系统，游戏以人为本，体现的是一个平凡武士成长的经历。原创性是这款游戏能够带给玩家新鲜感绝对保证，质量也属上乘。

**彩火：** 从格斗游戏的拟真化而言，剑豪系列当然应该算是当今游戏界最成功的代表。向真实靠拢的格斗系统在3代中得到了更加完美的进化，鲜有瑕疵。而百人斩杀的爽快感，又将好似枯燥的打斗系统增加了令人吃惊的华丽噱头。而且众多历史剑术名家的加入，也能激起玩家们逐一体验的欲求。当然，本篇求道模式下的随机性更强了，玩家能够体验的情节也是更为丰富。

**唯夜：** 以日本武士和剑道为背景的游戏永远可以首先在氛围的吸引力上就先声夺人。同流行的类似风格游戏一样，剑豪3在"格斗对战"的主题之外同样吸收了大量其它要素，比如育成和收集。游戏中大量实名收录了日本历史上数量众多的剑术名家并可以向他们挑战，这无疑可以挑起玩家反复精研游戏的欲望。此外本作对于招式的表现和判定也有独到之处，华丽又不失严谨。

**宇部：** 本作最吸引的地方就在于通过一点一滴的努力不断成长。游戏继承了前两作的一些要素，整个作品和风浓重，喜欢日本文化的玩家定能感到满意。系统方面，三种架势两两相克的设定需要时间去习惯，上手之后便会体会到其中的乐趣。一击必杀的设定极具挑战与刺激性。极力向喜爱东瀛文化的玩家以及系列FANS推荐本作。

## 钢之炼金术师2 红色炼金药的恶魔

鋼の錬金術師2 赤きエリクシルの悪魔

9月22日 JP A·RPG



- PS2
- SquareEnix
- 7,140日元

挂上了SE出品和当红动漫作品改编两块金字招牌的游戏，素质中规中矩，fans向还是比较明显。游戏人数1人，记忆空间303KB。

**小沛：** 对于这一频繁推出的游戏系列，我只能用麻木来形容了。故事就是那个已经能够倒背如流的故事，人物也是再熟悉不过的面孔。动画的成功并不代表游戏也能吃定这块肥肉。个人认为该游戏有骗钱的嫌疑。游戏中穿插动画片断已经不能让人感到新鲜了，真人配音的感觉倒还可以。给个7分也就算是对这部高品质动画有个交待吧。

**彩火：** 根据流行动漫作品改编的游戏，当然不用费心地将游戏每个环节都做到完善，光靠主人公的脸谱和原作神奇的世界观设定，成功就算完成了一半。本作依旧如此，从游戏的眼光来说，惟一可赞的，只有打斗时的手感保持优秀的同时，更加完美地体现了原作人物功夫的精髓。此外，各种炼金术的游戏化表现，对玩家而言也是能带来新鲜的系统。

**唯夜：** 游戏内容基本取材于原作最开始的故事。游戏的系统是相当标准的ACT与RPG的结合，标准得几乎到了单纯的地步。动作方面则由不同的按键组合来体现。炼金术虽然只有一个发动键但却是配合操作顺序或周围环境来达到不同的效果，于简便中表现出复杂的变化。但个人感觉比较大的缺点是构图还不够理想，画面显得很空，此外着色方面也需要加强。

**宇部：** 画面采用时下用的最多的卡通渲染表现手法，看上去很简练。战斗系统上缺乏真正属于自己的东西。"炼金"系统稍显简单。某些细节方面有些王国之心的感觉，毕竟是SE社的作品嘛。游戏中收录大量语音，在一定程度上增强了带入感。通关过程中有不少比较有意思的小游戏，为游戏增色不少。本游戏推荐对象：钢炼系列FANS。





Editors Voice

# 编辑点评

Editors Voice

Pocket Games

9月17日▶▶▶9月30日

## 星球大战三部曲 原力之学徒

Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force

9月21日 | NA | ACT



- GBA
- Ubisoft
- 29.99美元

又是一款以星战之名出品的游戏，相当标准的横版卷轴跳跃结合射击。画面、音乐乃至游玩内容都显得粗糙。用单纯的ACT来表现星战并不合适。

令人热血沸腾的音乐让人立刻感受到了《星球大战》的魅力，但是游戏比较粗糙的画面却让人满腔希望减了一半。游戏的风格有些类似于某些美国漫画，人物造型的设定也让人觉得不够细腻。不过，游戏人物的动作还是比较流畅的，操作手感也还是不错的。如果是星战迷的话，你就别错过本作，否则就还是先看看口袋里的票子，再做决定吧！

粗糙啊，这种粗糙的游戏真是毒害偶的眼睛。“红条”激光，没脸的角色。天啊，真是亵渎了《星战》这个名字。虽说本作是一款横版射击游戏，但与其说游戏难度不高，不如说压根儿就根本没什么机关或者技巧。游戏的设定显得既初级又原始。总之，除了原作的名气和卢克本身的魅力以外，本作似乎就没什么亮点可言了。只推荐《星战》的超级Fans购买。

喜欢科幻电影的朋友应该没有不知道《星球大战》的，所以在GBA上推出星战游戏也没有什么值得大惊小怪的。这是一个横版动作游戏，简单到单调的地步，要不是里面的那几位熟悉面孔的话，打死我也想不到这是星战。游戏里面基本上没有什么技巧可言，只要不停的边按射击边冲就能过关，在GBA末期出这种游戏也只能是无语了。

亲自扮演卢克由天行者开始历经沿途的冒险并最终成长为绝地武士恐怕是惟一的吸引力了。游戏通过简单实用的动作来克服各类暗藏杀机的陷阱，通过一系列努力打倒邪恶势力拯救出自己的姐姐。作为一横版射击游戏，除了背景音乐之外，本作在其他方面的表现相较于一些成熟的同类作品还显稚嫩，看来还是更适合于电影迷们来消遣。

## 龙珠Z 布欧之怒

Dragon Ball Z: Buu's Fury

9月21日 | NA | A·RPG



- GBA
- Atari
- 29.95美元

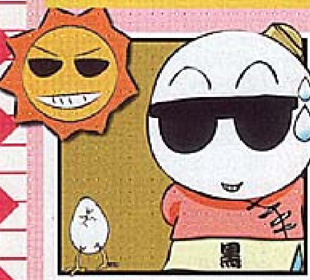
游戏背景取材于原作沙鲁的故事之后，同时又有原创情节。可以控制多名著名角色，甚至包括合体人物。游戏可以同朋友联机对战或交换物品。

熟悉的画面，熟悉的不能再熟悉的人物，龙珠，这个经久不衰的动漫又被制作成掌机游戏来到我们的面前，本作的剧情是围绕着魔人布欧展开的，玩家可以借助此作好好的温习一下龙珠。游戏的画面与前作相比并没有什么提升，但是操作手感似乎比前作更好了。喜欢A·RPG的朋友不妨试试本作，不仅仅是因为《龙珠》，更多的是因为游戏本身的魅力！

热血的音乐再度响起，为了打败沙鲁自我牺牲的悟空和被迫牺牲的界王等人终于来到了另一个世界。而现实世界中的悟饭也在为了维护和平而战。除了原作熟悉的剧情以外，游戏也有不少原创要素。操作和系统设定也还算是中规中矩。值得表扬的是游戏在语言幽默、人物表情包括很多细节上的表现相当出色，看到大街上贴着撒旦的海报，你会觉得有趣还是想吐呢？

激昂的片头音乐就给人一种要玩的冲动，游戏是从打败沙鲁开始，基本算是上一作龙珠的剧情延续，把两作看成是一个完整的作品也不过分，一样的画风，一样的操作……只是因为Z系列的缘故，要和原作漫画有些出入。有上作的表现，再加上龙珠的人气一定会抓住很多玩家，也算是GBA末期一款很不错的作品了。

在结束了前作那场沙鲁之战后，故事再度由死去的悟空从“另一个世界”开始，将基本依照原著的剧情展开赛亚人与布欧的终极之战。尽管对剧情早已滥熟于心，但仍然热情满腔地怀着那份儿时的感动来游戏。系统和画面依然沿袭系列的一贯作风，其间也不乏一些搞笑诙谐的对白，在年底的大作风暴来临之前，本游戏是绝对值得上手的。





雪人 编者论派 ●生僻冷门派 对热门游戏不感冒



KEETYL 编者论派 ●道具收集派 对收集要素极敏感



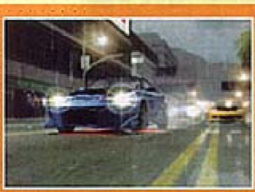
阿蛮 编者论派 ●软硬兼施派 评论周到观点鲜明



娜卡 编者论派 ●核心精修派 游戏的掌握令人发指

## 看上去并不美

## Juiced



厂商：Acclaim
类型：RAC
制式：NTSC/PAL
发售日
2004.09.07(NA)
2004.09.24(EU)

在为数众多的赛车游戏中有其亮点和可取之处。车辆改装很有趣味。

不知是受到什么影响，最近出现了很多以地下改装车比赛为题材的赛车类作品。较早的有极品飞车7地下狂飙（NFSUG），最近发售的有NAMCO出品的SRS街头赛车联盟以及这款Juiced，稍后，极品飞车－地下狂飙2也将要出炉。看来游戏业内正在流行所谓的“羊群效应”。

Juiced在英语里的意思是“醉酒”，因此有人把这款游戏半开玩笑似的翻译为“极品醉车”（－_－！）。不过其实这个名字与游戏内容还是有些联系的。在这个游戏中，玩家同样需要驾驶自己的汽车去进行比赛，然后再用比赛胜利后取得的奖金去改装车辆，之后继续进行比赛……要说起来这样的题材与模式在现在看来实在是没什么新意，因此我们也实在是不太容易体会到什么太新鲜的感受。不过，这个游戏在某些方面还是有一些特色的。首先，在画面方面。借助XBOX主机的强大机能，Juiced展现给我们的画面是一幅决不逊色于Brunout3（XBOX版）的。游戏中的场景比较逼真，至少这一点还比较令人满意。其次，由于取得了50家汽车制造厂商的许可，因此在游戏中出现的车辆均来自现实生活。包括来自丰田、本田、三菱、马自达、福特、标致等诸多品牌的经典车型。赛道方面，游戏舞台是根据世界上一些著名城市来进行设计的，如纽约、东京等。操作方面算的上中规中矩，既没有什么突出的特点，也还算不失水准。游戏中的车辆改装模式应该算是最大的亮点，玩家能够用在比赛中赢取的奖金购买各种零件装配的车辆上。零件的种类很多，包括轮胎、轮圈、引擎、齿轮、刹车盘等等，基本上能够想到的都有所涉及，应该可以让喜爱汽车DIY的朋友感到满足。

最近同一题材及类型的作品比较多，素质也都比较接近，在这种情况之下，先推出的总会在市场上占据一定的优势，对玩家而言，正所谓“先入为主”。实际上，这样的“跟风现象”并不好，因为我们不需要很多形式或内容重复的东西，对于厂商来讲，模仿类的作品是无法给它们带去长久的利益的。只有开动脑筋，制作初优秀的充满新意的作品，于己于玩家都有利。

本栏目提供的售价以最初标准店头零售价格为准，其中所公布的日版游戏已为税后价，美版则未含消费税。

由于现在的游戏跨平台、多地域版本发行的现象越来越多，我们的介绍也开始尽力纳入日版以外的信息，其中地域标记说明如下：JP(Japan)日版；NA（North America）北美、美版；EU（Europe）欧版。

| 分数 | 评价 | 说明 |
|---|---|---|
| 40分 | 烤乳猪的一部分 | 丰盛华美的大餐，是绝对的精品！ |
| 36～39 | 一块美味的PIZZA | 时尚而又能吃饱的正餐，值得细细品尝！ |
| 32～35 | 香喷喷的汉堡 | 很流行的食物，味道也不错，适合大众。 |
| 28～31 | 还不错的蛋糕 | 松软的食品，饥饿时可以用来填肚子！ |
| 16～27 | 无聊时嚼的棒糖 | 实在没东西咬的时候可以用来打发时间。 |
| 0～15 | 没人吃的剩饭 | 能得到这个评价，证明这游戏可以去死啦！ |

责编/唯夜

官方网站
http://www.starwarstrilogygba.com/us/
http://www.atari.com/us/games/dragonball_z_bu



你是否觉得生活有些平淡
但也许正因此我们可以分外感到
来自游戏的别样乐趣
有异于现实的不思议事件
可否让你会心一笑

# 电玩世界的 怪诞遗传

□策划制作：唯夜、北斗、小沛 □后期整理：风林

## 源于生活 高于生活 异于生活

### 你所接受的并非真实

●游戏已经从「说故事」逐渐进化为由玩家「创造故事」。当我们一切从实际生活出发的话，就会发现游戏的不自由。游戏的制作者把游戏推得越靠近现实，游戏就会变得越不现实，这是不可避免的。

# 可以装进全世界的道具箱

**虽然看上去我们都非常瘦身，但实际上口袋里连火箭筒都可以装得下！地球上永远是不可思议占主流，如果按常理出牌，那我们就真的太衰了……明天我们见面的时候，指不定我会拿出什么稀奇古怪的东西吓你。**



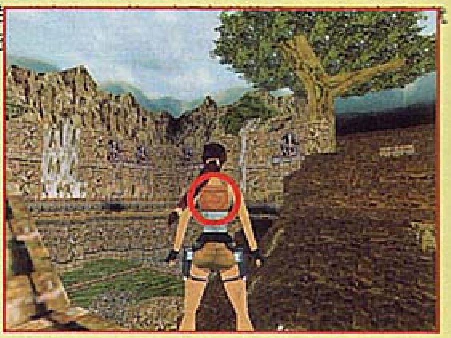
"如果能够像机器猫那样有一个可以存放无限道具的异次元空间袋，把自己想要的所有用得上和用不上的东东都放进去，需要的时候可以随时拿出来该多好！"——相信很多玩家都有过这种想法。实际上，在很多游戏之中的确就是这样设计的。

这一要素被应用最多的地方自然非RPG类游戏莫属，比如说，FF。在最终幻想系列中，尽管每一种道具的携带数量都有一个上限，但是对各种类道具的总数却没有限制。换句话说，只要你的道具种类足够多，就能够全部放进去。无限道具的携带在其他类型的游戏中也很常见。尽管主角们平常都是空着双手、一身轻装的在冒险，可一到关键时刻总是能够从身上不知哪个小口袋里掏出一大摞的手枪、机枪、榴弹炮甚至是火箭筒什么的往对手身上招呼。劳拉还稍微说的过去一点，怎么说背上总还背了个小包（虽然就体积而言对其内部到底能容纳多少东西很让人持怀疑态度）；不过总比克莱尔什么都没带的好上不少吧？估计生化里面的丧尸们临死前都会非常郁闷：咋明明瞅着对方啥都没有，可俺们刚扑上去还没开咬她就能跟变戏法一样整出这么多东西呢？

也许我们平常看到的主角们轻松的着装只是一种假象，实际上在游戏中他们都是大包小包的扛了一身来进行冒险？没理由所有的主角身上都会配备一个百宝袋吧？克莱尔扛了这么多东西竟然还能够在丧尸丧犬丧乌鸦丧不知道什么的重重堵截之下健步如飞，惟一可以站得住脚的解释大概就是"军火倒卖生意"的巨大利润才是奇迹产生的根源？



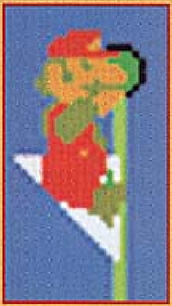
▲斯内克随身携带的物品之丰富也是超乎了我们的想象，就算你有三头六臂，也没办法随身带个纸箱子来藏身啊！看来特工都是有些超能力的，不然他们怎么总是折磨不死？



▲关于劳拉的这个小背包，话题争论由来已久，但制作人偏偏就愿意让小姑娘背着这样一个秀气的背包来周游世界。这个小包与多拉A梦的百宝囊绝对有一拼，什么枪械，什么宝物，一并收入，还随取随有，实在是不佩服富家千金在装备上的先进。或许现实世界真的已经诞生了这样的好东西而我却不知？

# 永不换洗衣服的勇者们

**出名的人总是一幅奇怪的打扮，这样可以突出他的个性或是吸引别人的注意吧？不过，在着装上是不是可以不分季节不分场合呢？总之……这绝对是个不好的习惯。当然，现在也有很多游戏以换服装为卖点，这样的两种极端摆在我们眼前，还真是让人有点吃不消了……**



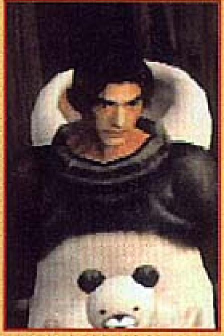


▲从1983年到2002年，大叔都一直没有从水管工的岗位上退下来，虽然他的服装看上去总是那么干净，但二十年间他都只穿一套衣服也太过节省了，背带牛仔万能？





▲看来再伟大的人物也注定要在服装上平凡下去，克劳德在最新的桌面游戏中依旧七代打扮，而DQ系主角也围得严严实实。果真不热！



▲再帅的人也经不住这么折腾，不知道金帅哥自己看到后有什么想法……厂商的这个设计也让人莫名其妙，严肃点好……






▲是美女就不能浪费了诱人的身条，况且设计者花费了大量的时间来修正这些佳丽，还不就为得是可以让广大男同胞们大饱眼福？美女尤娜成了SE的摇钱树，有了波斯猫美女，随随便便就是二百万！衣服更是不能多穿！

大发明家爱迪生之所以能够发明出电灯，关键就在于他失败了一千多次之后仍然没有放弃，始终坚持不懈，最终获得了成功。可以说，坚持是一种美德，是获得成功的必备条件。不过，如果一个游戏中的角色们自始至终都是穿的同一套衣服，不管风吹雨打、日晒雨淋、酷暑严寒，不知道这种"持之以恒"的精神是否又值得提倡呢？

在游戏中，我们经常都可以看到这样的情形：主角裹着N厚的大衣安然行走于黄沙满地的戈壁、岩浆涌动的火山群之间；又或者是穿着短衣短裤在冰天雪地之中悠闲地散步。主角们身体素质很好，热一点或是冷一点都没问题？拜托，身体好也用不着这样吧？难道说勇者们之所以最后能够拥有足以打败任何变态大BOSS们的强健体魄都是通过这种"锻炼"方式成长起来的？

好，咱们就退一步，假设主角们都已经强壮到了水火不侵、不惧寒暑的地步；这一套衣服穿上那么久那味儿……恐怕就连小强们也顶不住吧？也许，勇者们战胜魔王的杀手锏就是身上这套"变态生化武器版最终装备"？

如果是像MGS2中的雷电那样因为装备被夺而不得不光着身子跑来跑去，又或者是像幻侠乔伊中的客串演员但丁由于"剧情需要"不得不在众目睽睽的银幕之上穿个裤衩先"表演"上那么一段也行。然而大多数的情况都是主角们既有银子也有时间，却始终穿着同一套衣服"打死我也不换"。当然，也有这么一种可能：其实游戏中的角色是天天都有洗澡换衣服的，只不过预备的都是统一"制服"，颜色、式样完全一摸一样，因此让我们产生了一种始终没有换衣服的"错觉"？不过，这种做法似乎更加变态……

# 敌人是我们的衣食父母

**如果没有他们的话，恶魔城我打得就不会那么辛苦；如果没有他们的话，魔导器无论如何也难以收集。对他们，我自然是又爱又恨。当他们牺牲刹那一闪光……我也就看到了我努力半晌的希望……**

## 找到了生命的真谛



▲对于人类身上为什么会掉下这种东西，我们一直在努力研究，但是当我们的项目即将得出结果的时候，我们却不敢再继续下去。得了好处的事情为什么还非要揪出个大道理之类的无聊的东西呢？既然敌人愿意送货上门，照单全收就是对敌人最大的尊重。友谊第一。





▲敌人死后留下了更加宝贵的道具，对于这样的对手，无论如何我们也是心怀感激的。他们的精神被我们牢记，他们也让我找到了生命的真谛。这样的现象我就只当看不见好了……

"……没有吃，没有穿，自有那敌人送上前；没有枪，没有炮，敌人给我们造！"这首经典的游击队员之歌非常真实地反应出了我们的主角们在游戏中所扮演的角色。打倒怪物、保卫世界（地球、宇宙等等）的和平当然值得赞扬和歌颂，不过，为什么在干掉它们之后还要翻弄其尸首，扒皮切肉拆骨头拿去换钱呢？忒狠了点吧？更加诡异的是——怪物为什么会随身携带金钱？尽管从最初的DQ开始我们就已经对打

怪物赚取金钱和经验值这种事习以为常，而且是如呼吸般的自然。难道大家就不觉得满世界都是身怀巨款的怪物们有那么一点奇怪吗？怪物拿钱有什么用？难道它们的世界也已经进化到了使用货币的地步？又或者是其实怪物们不论种族和大小，都和龙一样有金钱（宝物）收集癖？

不光是金钱，各种稀奇古怪的道具也一样会掉下来。让人郁闷的是果冻一样的史莱姆到底把道具藏在身上的哪个地方？宿命传说2中，整天扛着把大斧子的巴鲁巴多斯最后被打倒之后掉下来的却是一把剑……难道，其实他最擅长的武器不是斧子而是这把随身携带的宝剑，结果却没来得及用就给人家KO呢？（默哀三十秒）至于被干掉之后掉包子、掉饭团、掉鸡腿、掉汉堡、掉巧克力、掉一切存在于这个世界之上却绝对不可能存在于一只怪物身上的物品更是多到了让人麻木的地步了。

不过，这些仅仅存在并合理于游戏之中，请不要妄想在现实之中解决掉一只阿猫阿狗之后会捡到一台PS2、GBA什么的……





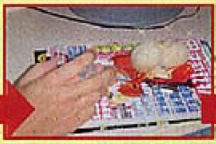

# 谁动了我的包子？

相信学过点化学的朋友都知道，事物都是由元素所组成。一件物体可以转化为另一种形式而存在但不会也不可能凭空消失（类似于能量守恒论）。不过，在游戏中物体凭空消失不见的例子却是不胜枚举。

最常见的自然是敌兵在打倒之后尸体会突然消失不见。如果是像鬼武者中那样敌人是幻魔，死掉之后会给拥有鬼之力量的主角吸收掉还能解释；不过像合金装备这种以追求真实性为目的的游戏中也会出现敌人尸体当着主角的面莫名其妙就消失掉的"灵异现象"，是不是就诡异了一点？如果真实生活中看着一样物品或是一个人就这样活生生的消失在眼前，不知道当事人心里是怎样的一种感觉？自然，除了生物，不少游戏中道具过了一段时间之后自动消失的现象也很让人郁闷——尤其是当HP槽已经见底却因为拖了点时间而只能眼睁睁的看着救命的包子在眼前化为白光消失时的心情，估计当事人此时此刻的心理活动肯定是相当之丰富。

有句话应该有不少朋友都听说过——"时间会抹平一切"。不过这条"理论"更多的还是应用于精神层面之上，把它拿来解释游戏中的物理消失现象就似乎勉强了一点——尽管游戏中的物理消失往往都是伴随着时间的流逝。尸体什么的消失也就消失吧，不过看到一闪一闪即将消失掉的珍贵道具，相信大家的心里都在呼喊着同一句话——"神啊，请再多给我一点时间吧！"







**曾经在HALO里将士官长的尸体摆成了一个大字，当时觉得非常有趣，也体验到了尸体不消失的魅力……但可惜的是，尸体太多游戏中还是强制逐一修正，所以我再努力的去堵敌人的枪口，最终也无法用尸体搭成"我投降"三个字……一闪一闪的，就那样的消失掉了……**

## 究竟消失到哪里去



▲眼瞧着敌人就这样子一下下消失了，不明白为什么会在人体上出现这样的现象，难道传说中的灵异？或者是主人公有超能力？

▲就这样消失在了我们的眼前，除了活见鬼外大概也没有其他可解释的了，期待新主机可以在机能上满足"尸体不消失"这一硬标准……否则……






▲早期的真人映像射击游戏都有人物闪烁消失的过程，比较有代表性的像"疯狗"系列，如果在现实中看到这样的现象就真应验了"人间蒸发"的说法了……




▲杀人如麻，在这里我就不举某三国游戏的例子了，同样的在KOEI的"红海"中，成群的怪物冲击我的防线，只有一个杀字……但战斗后除了连击数字什么也没留下。

●游戏正因为虚拟而成为游戏，玩家在游戏中追求的就是在现实中体味不到的乐趣。希望今后的游戏可以越来越不现实，越来越天马行空，越来越特立独行。因此我们有必要大力推举像水口哲也等大师。

●观察游戏的细节本身是一件非常有趣的事情，如果每个人在体验游戏的同时能够留心游戏画面中细小的部分，相信你的收获一定远比现在大得多。也更能体会制作人的良苦用心。

# 气功是怎样发扬光大的

**如何将气功大师的能量表现在画面上，游戏者一定费了一番脑筋，所以现在我们就看到了大师们一运气，手头就出现了一个波，然后就可以随意的发动出去，这样的表现力大概也满无奈的，总比看不到要强吧……还记得七龙珠里龟仙第一次使用气功吗?**

"哈托肯"——隆在街霸中的波动拳拉开了游戏世界中各种气功波满天飞的伟大序幕。之后在各种格斗游戏中我们就看到了各式各样的波，颜色、形状、大小等等，可谓是百花齐放，万紫千红。

说到波，就不得不说说咱们中国的民族瑰宝——气功。因为从游戏中在发波的设定上来说，波往往是格斗家们将体内的能量以特定的方式凝聚起来后以特定的方式发出体外，给对手以实质性的伤害。

而在这方面研究上的老大，自然非咱们的气功莫属了。

最初给气功命名的刘贵珍先生给下的定义：气功是一种由古代流传下来的导引法、内养法、吐纳法、内功、深呼吸、静坐呼吸养生演变而来的以防病治病为目的的锻炼方法。"气"这个字在这里代表呼吸的意思；"功"字就是不断地调整呼吸和姿势的练习，也是俗话说的要练得有"功夫"。这个定义可以把以下这些东东包括在气功之内：导引、内养、内功、吐纳、深呼吸、静坐呼吸、行气、服气、坐禅、坐忘、静修、入静、炼内丹、信仰疗法、自然疗法、催眠术、心理暗示、心理疗法等。不过广义气功论者已经把特异功能、神仙术、妖、魔、法术均放入气功之内。

游戏中我们见过最大最强的波理应非七龙珠中孙悟空的"元气弹"莫属，只要有足够的时间，其能攒出来的能量，要摧毁一颗星球简直就是轻而易举之事。

相比之下，其他格斗家们似乎就要逊色许多。即使如此，也够让人羡慕的了。发个波就将敌人们解决掉，要是现实生活中真能如此的话，岂不是很爽?



▲对于波动气功，大概最经典的还是SF系列隆肯兄弟的招式了。不仅姿势完美，而且力道表现得也很到位。相信凡是喜欢SF的读者都曾经自己模仿过这个姿势吧，虽然现在的格斗游戏中不再仅仅是这样单一的姿势进行了，但是绝大多数的演化还是以此为基准而展开的。"推波助澜"这个词用来形容波动系还真是满恰当（笑）。听说气功大师的境界都能够看到常人看不到的气，不知道在自己运气的时候是否也能看到能量的表现呢？这样的话，说不定大街上某个人就在运气发波，只不过我等常人视眼不见罢了。



## 一起来看看游戏中各种奇怪的气功现象吧！



▲陈大人手揉波动，这招是抛出去而非推出去的。





▲这样的巨炮，只有漫画英雄才能使得出吧！有了这样的武器，真是可以一统天下了。





▲龙争虎斗中的气功着实的有意思，很佩服制作人的想象力，不仅需要很高难度，而且还十分的恶心呢。嘴成了喷火器，这样的现象在电影里看过。





# 枪林弹雨也需要作弊

**耳边叮当响彻弹壳飞溅的声音，除了感觉刺激外，我也知道有一些东西是从我的枪口中流失而去。我们渴望弹药的无穷无尽，也追求最高级别火力的瞬间快感，敌人转眼化为灰烬的刺激程度是其他游戏所无法取代的。或许这就是我对比较武力一些的游戏的个人追求，这有什么不对吗？如果是玩家在思想上越过了道德的轨线的话，那帐显然还是应该算在制作人的头上。谁让他们给我提供了这样一个发泄的机会呢……**



▲魂斗罗的火力只要取得就可以一直使用下去，这样的设定无疑助长了快感与刺激。



▲"无限发带"……这算是Snake的作弊特权吗?

曾记得几年前有一句评价导演徐克的话说得好：“他现在大有往烂片导演的路上一去不复返之势了。”哦，sorry，扯远了，这是在说游戏。不过提到徐某人不是跟这段话毫无关联的，他是早些时候的电影作品里可以往枪里塞入无数子弹的代表人物，很多描写英雄酷哥的场景里那一把冲锋枪扫射个没完没了但就是不见上弹药。

游戏中的这种处理也并不少见，但基本上都有着各自的原因：对于需要凸现爽快感的游戏，上弹药只会破坏游戏的节奏；而对于强调生存压力和战斗策略的游戏，弹药方面的限制就是必不可少的了。

生化历代都有无限火箭筒的隐藏奖励，让人可以尝一尝把敌人轰至渣的滋味儿，但可惜这一点竟然也越做越“退步”了：在NGC的版本里面竟然已经毫不碎丧尸，一炮过去敌人变成焦黑的一“坨”…… 但却连炸碎的表现都没有，不爽。

Devil May Cry里面为了显现但丁的飘逸和潇洒，子弹是一定不能有限制的，火花四溅中弹壳如雨点般落下，这要是给回收废品的看到还不得乐死——这能卖多少钱呢啊。

从某个角度来说这种设定的出现满足的是人们对于“无穷无尽”的渴望：什么东西用不完，没有头儿该多好。“一直”、“永远”的背后反映出的是我们对于事物的占有和支配的欲望，但其实从有限中我们可以更好地学会珍惜，从期限中学会怀念，至尊宝不也只是说了“一万年”吗？



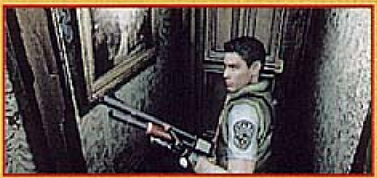


▲但丁可以无限弹，到了生化里主角却要为子弹不够而发愁，游戏追求真实或虚拟都有难以满足的人群，做游戏难……



▲射击游戏总是有射不完的子弹，火力上拥有无限的使用次数，这样的设定当然源自射击游戏本身的要求，总不能在游戏过程中出现无弹药可打的冷场吧？在纯射击游戏的历史上，还是有不少游戏是存在火力限制的，最基本的武器弹药无限外，取得的副武器统统有使用限制，或是时间，或是弹药数量，这样的限制设定虽然在一定程度上让不少玩家感觉门槛略高，但实际对于高手而言却是非常有挑战和乐趣的事情。游戏要因人而宜，这是大家都承认的事情，因此我们对于大多数可以提供无限弹要素的面对大多数玩家的作品，肯定其存在的价值。

## 充满狂放豪气的魄力弹幕

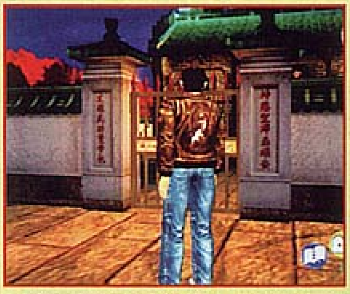


▲霰弹虽强，但却非常有限，只有这样才能使玩家在游戏中倍加珍惜弹药的使用。不过，隐藏武器的出现也使游戏的乐趣从纯快感上发挥到极至。在这两个极端上，生化表现得很好，堪称典范。

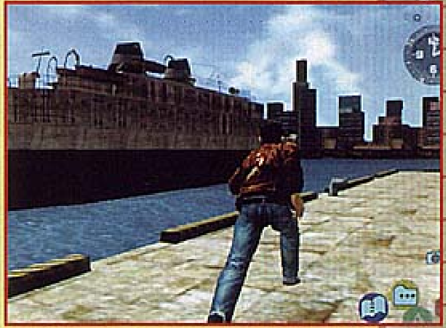
## 这世界并不是那么自由

**正因为追求自由，所以我们选择在游戏中体验不同的人生；正因为追求自由，所以我们愿意在游戏中花费更多的时间来找寻。但当清醒以后，我们发现现实和虚拟两界都有条框限制，似乎迷失了一切。**

从早年玩生化的时候就对手持火箭筒但非得用钥匙开木板门这种事有些耿耿于怀，虽然心知肚明要这么较真儿很多游戏就没法儿玩了，但那时就想如果能有更多的可能性和选择该有多好。终于，到了可以online的《生化危机 爆发》里，我们在钥匙之外可以用枪打、用脚踹，以及用肩膀撞了。那么在其它一些游戏里面，是不是同样有着令你觉得或无奈、或可笑、或火大、或郁闷的与现实不符的“无理障碍”呢？——明明那么低的栅栏就是跳不过去；明明那么平坦的大路就是不让走；为了一块饼干或者随便什么莫名其妙的原因就胆敢扛身负拯救世界重任，手持强力武器的主角一行人于门外的事更是屡见不鲜。当然啦，把这些问题提出来说到底是在吹毛求疵了，没有异于现实甚至高于现实的“假设”，游戏又怎能成其为“游戏”呢？稍安勿躁，我们并不是在苛责和批评游戏，只是有时在游戏的游玩或者对故事情节的体会感悟之外，换个角度来思索一下会发现不同的乐趣，也许只是小小的乐趣，但却可以为我们的游戏生活增添别样的色彩和味道。好比上面说的最后一个问题，有些游戏里就提供了相对宽松的自由度，比如你可以砍城里的NPC -_- 谈不拢拳头相向，虽仍然是游戏的设定，但至少多种解决方案可以使 “障碍”们显得更真实一些。跳不上去的房子，钻不进去的洞，绕不过去的木桩……这些都还可以说是出于游戏流程设计或者技术原因的考虑，不过有的游戏却明显是想设置真正意义上的障碍来把玩家的行动限制在一个几乎完全既定的框架里，这种制约可就是真的“无理”了。比如《战国无双》，看似丰富的线路却总是充斥着走不通的途径和无法兼顾的任务，导致玩家的自主性以及游戏情绪都很受影响。

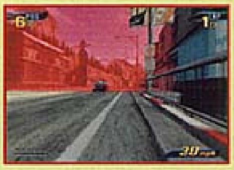


▲时间不对就无法进入，对于武工高强的良来说也是毫无办法，翻墙而入这样下三滥的勾当自然是做不得。不过……我想登上停在码头的客轮，似乎也无法实现。



## 自由是虚言





▲赛车世界，电脑车拥有特权，玩家则受尽限制。





▲三国无双？不用说了吧……死活也进不去。

▲如果真的有一天，在我们面前诞生了一款可以媲美现实世界自由度的游戏的话，不知道到时候我们是不是还能分得清什么是虚拟不能……或许《骇客帝国》中的情况真的会发生也说不定。一切都是在受人约束的合理限制下进行和运转的，而我们只是迫于本性而无法发现。虽然我们有过游戏始终是游戏的说法，但在生活中却也偶尔出现恍惚的状态。

对游戏要有宽容的态度，本篇专题也是为博玩家一笑，而不是非要较真。游戏的乐趣除了要体会剧情外，游戏中值得我们关注的内容远远超出现在所能领会到的。特别推荐留意女神转生系列。

## 无视力学原理的暴力美学

**挑空、追打、空中连续技……如果把人体在空中停留更长时间成为了游戏中玩家刻苦钻研的一门学问。但这样的无厘头我们显然没有想过符合什么？越是追求真实的游戏越是显得虚假，就这一点绝对可给游戏下道死令。**







▲美女貂蝉空中鞭尸，这样的毒手在很多游戏中怕是不少见。比如那个著名的“灵魂能力”，很多玩家居然对此乐此不疲。

把对方抽飞了然后跟上继续扁，这在游戏里是一件相当爽快的事情，不过现实中能做到吗？比如三国无双系列里面C5后高高跃起追打，再比如很多格斗游戏中把对手浮空后继续施以连续技痛殴…… 这些无论是从跟进速度还是所需力量上来看都实在非真人所能做到的事情，而且居然还能把人越打越高不掉下来，我一直想知道现实中是否确实有人能达到这种境界。自己也大概试过，最好的成绩就是把一只装满面的口袋抛起后待其落下时补了一拳，还因为用力过度挫伤了手指关节，要说到像游戏里那样，目标好像是“粘”在手上一般可以连击N拳最后再华丽地结束，是无论如何做不到的了。

相对更喧哗一些的2D格斗中吹飞对手后那些眩目的必杀或超必杀技是不用想了，别说窜上去打人，就自己在原地吱哇乱叫着以那种难以想象的速度挥拳头踢腿就是一件难度相当大的事情。相比之下，一些较写实的3D FTG中的动作似乎更让人想演练一下的人有盼头儿，但其实仍相当有限。《铁拳》里面花郎踢上一套普普通通的连击就能把人越踢越高连带着自己的也飞了上去，垂直方向上几乎没有任何发力动作，简直就是硬拔上去的。现实里要是功夫练到这种程度干脆不要去做武术家了，当一个杂技演员也许更有前途一些。当个武术家要么四处颠沛风尘满面，就好像隆那样，背着个包袱到处打地铺，真怀疑他的生活费到底是不是砸馆子抢来的；要么虽然有个武馆却还是几乎家徒四壁，就好像坂崎良那样，连裤子都没第二条，多少年了那裤腿越来越烂，被狗撕啃过一般却还是没得换。



▲三维格斗，在一段时期内成为了追求空中追打为乐的游戏类型，在此诞生的“血腥咆哮”就是代表之一。对于浮空COMBO的出现，在游戏性上确实解决了不少问题，乐趣倍增不说，还让许多平面格斗也跟风学习，结果现在泛滥而无法收拾的地步……

### 如果我飘在空中，那定是地球失去引力…





▲我辈旋风腿也可以把敌人打到飞起，虽然旋风腿本身已经非常不合理了，停在空中盘旋，能够做到这一部的目前只有直升飞机……（左图双截龙2）

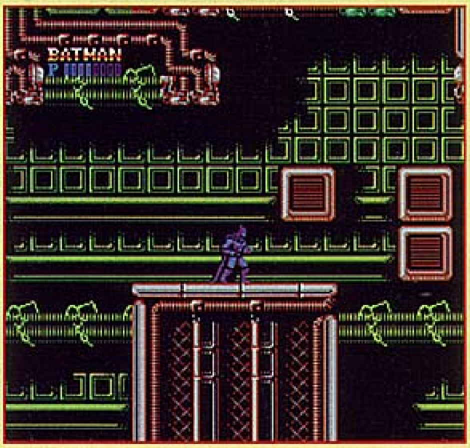



▲四人联手痛殴，这也许在现实里还有实现的可能吧……在RPG游戏中实现动作要素，的确是很聪明的做法。（宿命传说2）

**如果我们可以在空中停留的再久一点的话，或许飞人乔丹就不再那么伟大。**

## 不可能的神奇跳跃

**跳跃成了近期引得万千中华儿女感到骄傲的事，我们做到了世界第一，但在游戏的世界中，我们却可以把这个记录继续做到前无古人后无来者的份上。一段、两段还是三段，只要我想，就可以做到。甚至，我们使用金手指的话，还可以一直飞往无边的天际……**



▲作为早期踢墙跳的典范，FC的蝙蝠侠拥有着超人一等的优秀操作手感，这样的标准一直影响到后面的游戏，包括在操作判定上的选择。甚至到后来许多的忍者游戏中，我们都找到了似曾相识的感觉。但是不是借鉴了这款游戏就不得而知了。踢墙跳可以说是一门相当高深的学问吧，在现实中人类可以做得到吗？理论上说应该是有可能的……

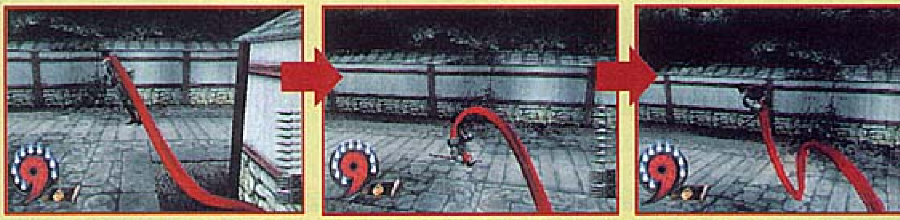
“只见某某一个纵身跃上了屋顶……”此类描述在中国的武侠小说中已是司空见惯的了，当然人们都知道那是假的。人类的跳跃是有一定极限的，具体数字我不太清楚，也许因人而异。就拿乔丹来说吧，在罚球线起跳，然后单手持球在空中划出一道完美的弧线，接着一记精彩的灌篮！看看乔丹跳了多高多远，能够超越他的人应该不多吧。可人类的想象是无极限的，金庸小说中的大侠们不但能跳得高甚至能飞；在游戏中，诸如此类的盖世神功也是比比皆是，最常见的就是二段跳，还有踩版边跳和无限跳等。




要说哪个游戏中首先采用了二段跳还真不敢保证说准，不过在记忆当中FC上的《蝙蝠侠》的确可以，不过就现在来看那只是借助先进的工具，并不算是超常能力。现在最为人熟知的当然要数《恶魔城》系列了。《恶魔城》中，二段跳作为通关所必备的条件之一受到了极大的重视，还有许多动作游戏的主角都会这项技能，甚至现在，二段跳已经给人的感觉很平常了。平常生活中谁见过二段跳？除非做梦。

还有踩版边跳。最经典的就是春丽了，先向版边跳去，在接触的一刹那按反方向就可以做出蹬踏版边的动作，随即跳向更高的地方！在现实中，如果有面墙让你落足，也许你可以再次起跳。可人家春丽是得哪儿踩哪儿，还有巴洛克，他们的这项绝技跟二段跳有些相似，不过需要借助版边这种虚无的东西，感觉能力一般。

还有《恶魔城》里的无限跳等等，游戏中离谱的跳跃实在是太多了。有的为了增加精彩程度，有的是为了通关需要，而有的就是为了搞笑，傻耀西。总之游戏的目的是为了娱乐，游戏的内容充满了想象，看看游戏人物们夸张地蹦蹦跳跳，你的心情是不是也跟着一同欢快地跳跃呢？



▲似乎凡忍者游戏都要有多段跳跃的能力，大概这样做可以体现出忍者身轻如燕的功力吧。同样的超常人跳跃给编者留下深刻印象的是"OTOGI—御伽—"，超大距离跳跃和移动使主角一直处于空中漂浮的状态，相信体验过该系列游戏的玩家一定都会对日本大师傅的能力个佩服至致。二段跳的使用是要人在空中做出踩踏动作，进而继续向上攀升，达到跳跃更高尺度的目的。在游戏中应用则使玩家可以轻易躲过许多敌人的攻击并且在行动上增加更多变数，似乎二段跳已经成为绝大多数主流动作游戏的标准设置。不知道传统的忍术是不是真的能做到这样的飞跳境界呢？

## 与众不同的幸福是这样难

# 分明成了家族大作战

**我见过四胞胎、五胞胎，但他们在长相上还是有所区别的，我也见过长得近乎完全一样的双胞胎，那时候我还为分清楚谁年长的称谓问题苦恼了好阵子。现实还算宽容，能够让我们活得轻松一些。但游戏中似乎并不是这样，好多的同相兄弟，让我有些吃不大消了……**

所谓大众脸，可以理解为千人一面，或者是长得太通俗、太流行，比如说我。但自己的面孔生得再怎么普通，一般来说也不至于跑到大街上就遇到一堆一样的。但在游戏里就不同了，从怪物到活人只要是涉及数量众多的情况，基本上外观总是从有限的几个模子里刻出来的，长得比孪生兄弟姐妹还要孪生兄弟姐妹。游戏中除了主要角色之外，其它可怜的"物种"已经被抹煞了个体的概念，只能以类别来定义。

当然了，限于经济成本和技术限制上的考虑，游戏中的这种处理方式是不得不为之的，或者说是必然的手法，较真儿不得。不过闲暇时仔细想想自己打过的游戏中那些一模一样的面孔，配合一些场景或当时的游戏气氛，有的时候还是蛮好笑的。早期的经典大众脸主要见于各种横卷轴清版ACT中，比如《吞食天地2》的肥肥们，长相憨厚手持各种打击型钝器，他们的面貌惟一能改变的时候，也就是在被自己手里没扔出去的炸弹炸黑的那一刻；又比如勇猛的赵家兄弟，披上不同颜色的衣服就出来串场了，这里面还是要说赵锤最为敬业，人家至少除了换马甲还把皮肤也晒黑了，原来早在那个时期他就引领了我们现在的流行时尚。

其实在各种RPG里的怪物也都是非常典型的"大众脸"，同一种族的家伙永远是那同一张令人熟悉的脸。不知道你有没有期待过，如果在成本和技能等问题上不存在限制，每一个生物都有自己独特的外观特点该是多么有趣的事。比如这只有蛀牙那只少一个耳朵另外一只既蛀牙又少一个耳朵。

在《宿命传说2》里，各个城镇的NPC的外形种类甚至都相当可怜，我们可以看到同一个长相的人一会儿演小伙子一会儿又去充当老大爷，拜托，虽然量产是默认的事情但也不要这么过分呀，总不至于是经费不足请不起群众演员的原因吧。

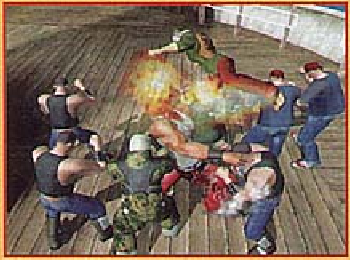
把大众脸的概念明晰深刻地带到我们面前的还是要归功于年龄井不大的无双系列，在那里我们亲身真正领教了什么叫做克隆人的进攻。

其实大众脸的最高境界不是在同一部作品里长得一样，而是在系列不同作品里长得也几乎一样，比如FF里的陆行鸟，又好比如花……





▲在早期卡普的动作游戏中，我们见到了大量同宗同族同种同相的兄弟派队。这些家伙成群结伙地给玩家造成了大量的麻烦，比较著名的当然是"吞食天地"中的赵氏兄弟和肥肥一族。同样还有在"名将"中的野人们也都十分有趣。制作者为求开发上的便利，仅仅是把这些长相相同的人物在服装颜色上进行了一番改变，但也起到了不可思议的搞乐效果。（上图为"复仇者"）



▲2D游戏尚且如此，那三维又能如何？SEGA的招牌清版动作游戏"SPIKEOUT"中，我们就可以找到很多这样的例子。看看上面的画面，兄弟就有几对。

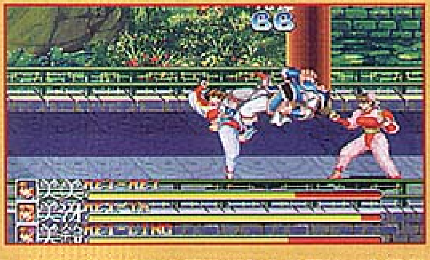


▲快打鼻祖自然是典范，人物虽然相同过多，但还是让玩家乐此不疲。





▲Q版人物更是容易做成大众脸。（上图为"维纳斯与布雷斯"）



▲美氏三侠女除了在服装颜色上不同外，本领则完全一样，而在后期，她们也神奇的复活再次出现在关卡中给玩家捣乱，对其飞镖是又爱又恨。





▲赵氏兄弟当真够威够力，其肌肉发达之程度怕是加洲洲长也有所不及。

# 戦国無双 猛将伝

SENGOKU MUSOU

上期攻略仓促，未能圆满，残念！本期研究补遗，实现大成，无量！然，事无完美，《战国无双猛将传》之剧情，人物关系，历史背景碍篇幅所限，无奈省略，还请海涵。有兴趣的各位可以在10月1日后去www.tvg163.com《战国无双》专题区参看详细内容。

| PS2 | 厂商：光荣 | | 发售日：2004.9.16 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：4494日元 | 其他：—— |

## 升腾—真・猛将传

猛将传除了能继承《战国无双》的记录外还能与其合二为一，成为真・猛将传！具体方法如下：

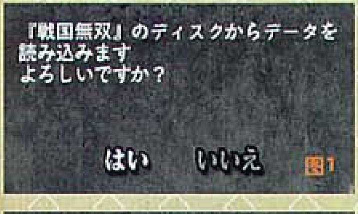


图1



图2

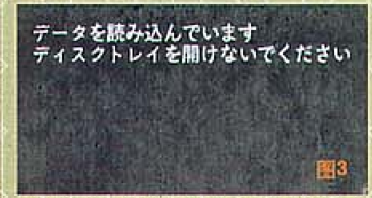


图3

首先选择“结合”，然后出现图1的画面，选“はい”就会出现图2的提示，开机仓，把《战国无双》的盘片放入PS2中读取，如果盘片兼容的话就会出现图3的画面，提示数据正在读取，读取完毕后又会出现图2的提示，开机仓，再把《战国无双・猛将传》重新放入PS2读取一下后自动进入标题画面，大家可以看到图4，在无双模式下所有武将都可以选，而且《战国无双》中的新武将与试炼也追加了。每次重新开机都要结合一次。



图4

## 知行修得

“知行修得”是本作的一个新亮点，通过石高可以通过此模式得到许多便利。比如把Lv6与Lv5武器的入手程度降低一个级别的难度等，下面做个介绍：

| 名称 | 所需石高 | 作用 |
|---|---|---|
| 成长界限突破 | 1000000 | 让所有武将有更高的成长 |
| 最强武器难度低下 | 100000 | 在“難しい(hard)”程度也可得到Lv6武器 |
| 第五武器难度低下 | 20000 | 在“普通（normal）”程度也可得到Lv5武器 |
| 敌モデル变更 | 10000 | 玩家使用人物变更服装的话，版面中的敌方武将也会变更服装。再用100石高可以恢复。 |
| 无双モデル追加 | 2000 | 追加武将的服装 |
| セリフテスト | 1000 | 在环境设定的“サウンド”中可以听武将的台词 |
| セーブアイコン变更 | 500 | 追加Ps2中的记录图标 |

★石高获得一览

| 项目 | 石高增加量 |
|---|---|
| 非最终战成功/失败 | +200/+100 |
| 最终战成功/失败 | +400/+200 |
| 无限城练武馆突破 | +500 |
| 参加仕合 | +200 |
| 武将两个结局收齐 | +1000 |

| 项目 | 石高增加量 |
|---|---|
| 武将全任务完成 | +20000 |
| 全部武将任务完成 | +600000 |
| Lv5武器入手 | +1000 |
| Lv6武器入手 | +5000 |
| 全部武将全武器收齐 | +300000 |
| 新武将作成成功 | +5000 |

初期建议大家利用“新武将作成”赚取石高，每个新武将做成后可+5000，而且人满后可以删除后重新再做，又可以+5000……

## 制霸—新角色的全任务



### 羽柴秀吉

#### 第一战・稻叶山城攻略战

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
|---|---|---|---|---|
| Y1—1 | 一夜城の三要素～材 | 击破西广场敌军 | 开始自动触发 | 羽柴秀吉被击 |
| Y1—2 | 一夜城の三要素～地 | 歼灭墨吴守军 | 同上 | 同上 |
| Y1—3 | 屋根より高い天梯车 | 通过天梯车攻占木材库 | Y1—1与Y1—2成功后 | 三分钟未完成 |
| Y1—4 | つむじ风舞う西广场 | 西广场击破50人 | 开始后3分钟内完成Y1—1与Y1—2，并击破100人，不能击破安藤守就 | 未完成前击破安藤守就或时间超过3分钟 |
| Y1—5 | 一夜城の三要素～人 | 击退进攻墨吴的敌军 | Y1—3结束后Y1—4成功后 | 敌人进入墨吴 |
| Y1—6 | 英雄になれ | 击破敌全军 | Y1—4与Y1—5成功后 | 羽柴秀吉被击 |
| Y1—7 | 匹夫怒涛 | 击破齐藤义龙 | Y1—3与Y1—5成功后 | 同上 |
| Y1—8 | 进化论 | 同上 | Y1—3失败，Y1—5成功后 | 同上 |
| Y1—9 | 矛盾なき盾 | 击破森兰丸 | 到达2层入口自动触发 | 同上 |
| Y1—10 | 内奥で内应 | 用同样顺序击破2层与3层的美农三人众 | 自动触发 | 未能以相同顺序击破三人或未完成就进入下层 |
| Y1—11 | 因缘ありき缘 | 击破明智光秀 | 到达3层入口 | 羽柴秀吉被击 |
| Y1—12 | 今际の际 | 击破齐藤义龙 | Y1—10成功后到4层 | 同上 |
| Y1—13 | 往生际 | 击破敌全武将 | Y1—10失败到4层 | 同上 |

## 第二战·金崎撤退战

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
|---|---|---|---|---|
| Y2—1 | ところにより铅の雨 | 把敌人引入陷阱 | 开始自动触发 | 击破需引诱的两个武将或一直往东过大桥 |
| Y2—2 | 桥を驱ける | 击破朝仓义景 | Y2—1中引诱前波新八或击破他们俩造成Y2—1失败 | 长时间未完成 |
| Y2—3 | 仲良く半分こ | 击破敌增援 | Y2—2成功后 | 羽柴秀吉或杂贺孙市被击破 |
| Y2—4 | 胜利の逃避行 | 我军撤退到指定地点 | Y2—3，Y2—7成功后或Y2—2，Y2—5失败后 | 同上 |
| Y2—5 | 小判猿 | 同Y2—2 | Y2—1中引诱的是赤尾清纲 | 同Y2—2 |
| Y2—6 | 下手な铁炮には当たらない | 击破敌全军 | Y2—5成功后 | 羽柴秀吉或杂贺孙市被击破 |
| Y2—7 | 多势に忼然 | 击破追来的敌军 | 开始往东走过大桥造成Y2—1失败即可 | 同上 |

## 第三战·杂贺扫讨战

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
|---|---|---|---|---|
| Y3—1 | 始まりは稳やかに | 击破任一本愿寺武将 | 开始自动触发 | 必须成功 |
| Y3—2 | そして谁もいなくなる | 击破全杂贺众 | Y3—1成功后 | 长时间未完成 |
| Y3—3 | 不可视の阻击 | 找出杂贺孙市 | Y3—2触发后不久 | 同上 |
| Y3—4 | 断食でござる | 阻止敌人放火 | Y3—2中击破多名武将后 | 火计部队到达兵粮库 |
| Y3—5 | 英雄秀吉 | 击破杂贺孙市 | 以上所有任务完成后 | 羽柴秀吉被击破 |
| Y3—6 | おしまいは激しくて | 击破敌全军 | 在Y3—2到Y3—4中任一失败，或我方只剩下三支部队 | 同上 |

## 路线A：第四战·山崎之战

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
|---|---|---|---|---|
| Y4a—1 | 天王山の亲玉争い | 攻占天王山 | 开始自动触发 | 击破天王山外的其他武将 |
| Y4a—2 | 逢差，动摇 | 击破齐藤利三 | Y4a—1成功后 | 羽柴秀吉被击破 |
| Y4a—3 | 天王山の绳张争い | 防御天王山 | Y4a—2成功后 | 敌人进入天王山 |
| Y4a—4 | 敌人もサル者 | 找出洞窟内敌人并击破 | Y4a—3长时间未完成后进入洞窟右上 | 羽柴秀吉被击破 |
| Y4a—5 | 三日天下の三日目 | 击破明智光秀 | Y4a—3结束后 | 羽柴秀吉被击破 |
| Y4a—6 | 天王山の大将，返り关き | 夺取天王山 | Y4a—1失败后 | 敌人进入天王山 |
| Y4a—7 | 洞窟は轻悔できぬ | 救援杂贺孙市 | Y4a—6触发后，杂贺孙市走到洞窟上方 | 杂贺孙市被击破 |
| Y4a—8 | 光秀よ，また会おう | 击破明智光秀 | 开始就往明智军本阵跑或Y4a—7成功后 | 羽柴秀吉被击破 |

## 路线A：最终战·小牧长久手之战

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
|---|---|---|---|---|
| Y5a—1 | 战乱を生きた城 | 击破敌前线部队 | 开始自动触发 | 长时间未完成 |
| Y5a—2 | 古今独步の勇士 | 击破本多忠胜 | 泷川一益被击破 | 本多忠胜进入本阵 |
| Y5a—3 | 八四年の大きな兄弟 | 击破太久保兄弟 | Y5a—1成功后 | 长时间未完成 |
| Y5a—4 | 历史を越える时は今 | 夺取小牧山城 | Y5a—3成功后 | 同上 |
| Y5a—5 | 天下への道のりは长くて | 击破德川家康 | Y5a—4或Y5a—8成功后 | 羽柴秀吉被击破 |
| Y5a—6 | 历史は操り返すのか | 击破德川四天王 | 德川四天王存在时敌军进入我方本阵 | 四天王进入我方本阵 |
| Y5a—7 | 敌の驹，来る | 击破德川家康 | Y5a—4失败后 | 羽柴秀吉被击破 |
| Y5a—8 | —— | 击破服部半藏 | 泷川一益与池田恒兴包括副将要都存活，完成Y5a—3后 | 同上 |

## 路线B：第四战·本能寺之变

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
|---|---|---|---|---|
| Y4b—1 | 本能寺の变の变 | 赶到信长处 | 开始自动触发 | 必须成功 |
| Y4b—2 | 敌の尸を越えてゆけ | 引导信长逃脱 | Y4b—1成功后 | 信长被击破 |
| Y4b—3 | 零日天下 | 击破明智光秀 | Y4b—2成功后 | 羽柴秀吉被击破 |
| Y4b—4 | 灼けた本能寺，覆う炎 | 阻止敌方火计部队 | 进入本能寺后 | 火计部队到达指定地点 |
| Y4b—5 | サルの爱哀 | 救援阿市 | Y4b—3失败后不久 | 阿市被击破 |
| Y4b—6 | もう返れない | 击破杂贺孙市 | 来到本堂前 | 羽柴秀吉被击破 |

## 路线B：最终战·安土城攻略战

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
|---|---|---|---|---|
| Y5b—1 | 月东日西 | 击破城门守军 | 开始自动触发 | 必须完成 |
| Y5b—2 | 狸の理 | 击破家康突破西门 | Y5b—1中击破西门的泷川一益 | 羽柴秀吉被击破或其他武将都被击破 |
| Y5b—3 | 愚行 | 击破织田信忠 | Y5b—2成功后 | 火计部队到达指定地点 |
| Y5b—4 | 决着¨主 | 击破织田信长 | Y5b—3或Y5b—7结束后 | 同Y5b—2 |
| Y5b—5 | 决着¨友 | 击破杂贺孙市 | 同上 | 同Y5b—2 |
| Y5b—6 | 武の式 | 击破庆次突破东门 | Y5b—1中击破东门的柴田胜家 | 长时间未达成 |
| Y5b—7 | 愚考 | 击破崛内氏善 | Y5b—6成功后 | 同Y5b—3 |
| Y5b—8 | 共に步むために | 击破敌武将阻止陷阱 | 自动触发 | 羽柴秀吉被击破 |
| Y5b—9 | 崩坏の占领 | 歼灭敌人攻占2层 | 同上 | 同上 |
| Y5b—10 | 同僚 | 击破敌武将打开大门 | 同上 | 同上 |
| Y5b—11 | 创造の占领 | 找出森兰丸并击破 | 同上 | 同上 |
| Y5b—12 | 诀别 | 击破浓姬，阿市 | 同上 | 同上 |



# 今川义元

## 第一战·桶狭间之战

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
|---|---|---|---|---|
| J1—1 | 上洛开始！ | 击破佐佐间信盛 | 开始自动触发 | 今川义元被击破 |
| J1—2 | 鹫狩り | 击破柴田胜家 | J1—1成功后 | 同上 |
| J1—3 | 逆转！桶狭间 | 击破织田信长 | J1—2成功后 | 本阵被攻破 |
| J1—4 | 影，袭来 | 击破服部半藏 | 今川义元到本阵后 | 今川义元被击破 |
| J1—5 | まろと魔王 | 再破织田信长 | 击破德川家康后 | 同上 |

## 第二战·小田原城潜入

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| J2—1 | 足下注意! | 帮助冈部元信井攻占房间 | 自动触发 | 冈部元信被击破 |
| J2—2 | 北条三兄弟 | 攻占2层目标房间与据点 | 同上 | 未完成就上3层 |
| J2—3 | 少年蹴鞠教室 | 击破伊达政宗 | 达到中央位置 | 必须成功 |
| J2—4 | 话せばわかる? | 击破上杉谦信 | 到达4层入口 | 同上 |
| J2—5 | この美しくも不条理な世界 | 击破北条氏康 | 自动触发 | 同上 |

## 第三战·川中岛之战

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| J3—1 | 海道一の仲裁役 | 打倒上杉军本阵 | 开始自动触发 | 引发J3—7 |
| J3—2 | 真实は雾の中 | 快速下妻女山 | J3—1成功后 | 今川义元被击破 |
| J3—3 | 大义か | 击破伊达政宗 | J3—2成功后 | 同上 |
| J3—4 | 正义か | 击破真田幸村 | 同上 | 同上 |
| J3—5 | 王道迈进 | 击破上杉谦信 | J3—3成功后 | 同上 |
| J3—6 | 破邪显正 | 击破武田信玄 | J3—4成功后 | 同上 |
| J3—7 | 彻底抗战 | 全灭武田军 | 开始就往武田军本阵走，直到触发此任务 | 同上 |
| J3—8 | 绊と地狱 | 守护我方全部队 | J3—7开始后不久 | 我方武将任一被击破 |

## 路线A：第四战·小牧长久手之战

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| J4a—1 | 孤城落日 | 击破鸟居元忠 | 开始自动触发 | 直接往德川本阵赶 |
| J4a—2 | 君死にたまふことなかれ | 击破稻姬 | J4a—1成功后 | 同上 |
| J4a—3 | 死ぬこととみつけたり | 防止本多忠胜进入本阵 | J4a—2成功后 | 本多忠胜进入本阵 |
| J4a—4 | 四天王强袭 | 防止德川军进入本阵 | J4a—3成功后 | 德川军进入本阵 |
| J4a—5 | 追いかけて小牧山 | 击破德川家康 | J4a—4成功后 | 德川家康进入小牧山城 |
| J4a—6 | 谜の小牧山城 | 防止德川军进入小牧山城 | J4a—3或J4a—4失败后 | 德川军进入小牧山城 |
| J4a—7 | 终幕は谁のために | 击破德川家康 | J4a—1到J4a—4任一任务失败 | 今川义元被击破 |

## 路线A：最终战·京洛蹴鞠会

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| J5a—1 | 战略的迂回 | 突破东、西、北任何一门 | 同上 | J5a—2成功后 |
| J5a—2 | 朱雀 | 突破南门 | J5a—1或J5a—2成功后进入本能寺 | J5a—1成功后 |
| J5a—3 | 饲犬 | 击破浓姬 |  | 今川义元被击破 |
| J5a—4 | 内忧外患 | 在本能寺内击破信长 | J5a—1和J5a—3成功后 | 信长逃出本能寺 |
| J5a—5 | くのいちがやらねば谁がやる | 击破女忍 | J5a—4成功后 | 今川义元被击破 |
| J5a—6 | 本当に里切ったんですか | 击破武田信玄 | J5a—4失败后 | 同上 |
| J5a—7 | 赤と白 | 击破真田幸村 | J5a—4失败后 | 同上 |
| J5a—8 | 最后の奇袭 | 击破织田信长 | J5a—2和J5a—3成功后 | 同上 |

## 路线B：第四战·上田城攻略战

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| J4b—1 | 三本の刀 | 从三个方向攻城 | 开始自动触发 | 攻城三部队中任一被击破 |
| J4b—2 | 忍を研ぐ者 | 击破真田信幸 | 在J4b—1触发后不久 | 上杉谦信被击破 |
| J4b—3 | 奇袭するは我にあり | 击破真田幸村 | 同上 | 同上 |
| J4b—4 | 马鹿と烟は | 击破女忍 | 同上 | 同上 |
| J4b—5 | 昨日の友 | 击破武田信玄 | J4b—1成功后 | 同上 |
| J4b—6 | 四面楚歌 | 保护好本阵据点直到胜利 | 同上 | 本阵被攻陷 |
| J4b—7 | まろの子はまろ | 与今川氏真汇合 | 自动触发 | 合流武将被击破或直接进入下层入口 |
| J4b—8 | 平时の良臣 | 与冈部元信汇合 | 同上 | 同上 |
| J4b—9 | 战时の忠臣 | 与朝比奈泰朝汇合 | 同上 | 同上 |
| J4b—10 | 武士と武士 | 击破真田幸村 | 同上 | 今川义元被击破 |
| J4b—11 | 蛮气楼 | 击破女忍 | 同上 | 同上 |
| J4b—12 | 重压 | 击破武田信玄 | 同上 | 同上 |

## 路线B：最终战·本能寺试胆

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| J5b—1 | 真の武士になる | 击破上杉军全武将 | 开始自动触发 | 今川义元被击破 |
| J5b—2 | ための试炼 | 击破前田庆次 | 击破2名敌将后 | J5b—1完成后还未成功 |
| J5b—3 | 倾奇者の试炼 | 击破伊达政宗 | 击破4名敌将后 | 同上 |
| J5b—4 | 独眼龙の试炼 | 击破织田信长 | J5b—1成功后 | 今川义元被击破 |
| J5b—5 | 魔王の试炼 本能寺の中心で武を叫んだ公家 | 击破上杉谦信 | J5b—4成功后 | 同上 |



# 本多忠胜

## 第一战·桶狭间之战

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| B1—1 | 情报战 | 攻陷鹫津砦 | 开始自动触发 | 3分钟还没攻陷 |
| B1—2 | 主とは | 击破今川义元 | B1—1成功后 | 服部半藏被击破信长部队进入今川本阵 |
| B1—3 | 领地经营 | 夺取所有敌砦 | B1—2成功后 | 德川家康被击破 |
| B1—4 | 先见の明 | 信长回自本阵之前夺取他的本阵 | B1—2成功后 | 信长到达自本阵 |
| B1—5 | 后腐れ | 击破今川军全武将 | B1—2成功后 | 德川家康被击破 |
| B1—6 | 本阵の危机 | 击破目标武将守护德川家康 | B1—1失败或B1—2失败后 | 同上 |
| B1—7 | 形振り构わず | 击破今川军全武将 | B1—6成功后 | 同上 |

## 第二战·金崎撤退战

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| B2—1 | 伤を舔め合って | 击破海北纲亲，赤尾清纲。确保羽柴军撤退 | 开始自动触发 | 击破宫部继润 |
| B2—2 | 日の本の张翼德 | 阻止浅井军的进攻 | B2—1成功后羽柴军走到德川军本阵附近时 | 敌人到指定地点 |
| B2—3 | 鼠の咆哮 | 击退朝仓军 | B2—2成功后 | 朝仓军攻破羽柴，德川军前线，越过大桥 |
| B2—4 | 撤退の手传い | 确保羽柴军德川军安全撤离 | B2—3成功后 | 羽柴秀吉，德川家康被击破 |
| B2—5 | がむしゃら | 击破敌全军 | B2—2失败或B2—3失败后 | 同上 |
| B2—6 | 前方不注意 | 击退朝仓军 | B2—1失败后 | 同B2—3 |
| B2—7 | ひたすらに走れ | 确保羽柴军与德川军安全撤离 | B2—6成功后 | 同B2—4 |

## 第三战·三方原之战

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| B3—1 | おとり | 在前线击破小山田部队 | 开始自动触发 | 小山田部队到达酒井忠次附近 |

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
|---|---|---|---|---|
| B3—2 | 鹤を狙う鱼 | 击破武田骑马军团 | B3—1成功后 | 前线武将一个被击破 |
| B3—3 | 刃の切っ先 | 击破真田幸村，女忍 | B3—2或B3—5触发后不久 | 没在过关前击破他们 |
| B3—4 | 过ぎたる者 | 确保德川军全武将撤退 | B3—2成功后 B3—5成功后 | 我方武将任务一人被击破 |
| B3—5 | 鹤翼 | 把鹤翼保证到战斗最后 | B3—1失败后 | 我方前线武将任一被击破 |
| B3—6 | 强さへの意志 | 击破武田全武将 | B3—5失败后 | 德川家康被击破 |
| B3—7 | 殿放弃 | 击破武田信玄 | B3—4失败后 B3—5成功后 | 同上 |

## 路线A：第四战・神君越过伊贺

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
|---|---|---|---|---|
| B4a—1 | 案内人の案内人 | 护送服部半藏，德川家康到右下港口 | 开始自动触发 | 服部半藏被击破 |
| B4a—2 | 影武者 | 救出穴山梅雪 | 同上 | 穴山梅雪被击破 |
| B4a—3 | 残留合流 | 让德川家康与木神原康政汇合 | 德川家康部队走到中央岩附近 | 木神原康政被击破 |
| B4a—4 | 平气の闭锁 | 快速解决岩内所有杂贺众 | 德川家康部队进入右上岩后 | 超过3分钟 |
| B4a—5 | 欢迎御一行 | 让德川家康与酒井忠次汇合 | 德川家康部队走到右边小道内 | 酒井忠次被击破 |
| B4a—6 | 殿 | 引导并护送德川军武将到达指定地点 | B4a—2失败或未完成状态下B4a—1成功后 | 德川家康被击破 |
| B4a—7 | 殿狩り | 击破明智光秀 | B4a—1成功B4a—5结束后 | 德川家康被击破 |

## 路线A：最终战・小牧长久手之战

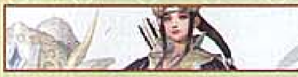
| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
|---|---|---|---|---|
| B5a—1 | 要所 | 夺取小牧山城 | 开始自动触发 | 泷川一益，加藤清正部队靠近小牧山城 |
| B5a—2 | 调子にのって | 击破进入小牧山城的敌军 | B5a—1成功后 | 城中据点被攻破 |
| B5a—3 | 小が大を饮み入む | 击破威胁小牧山城的敌军 | B5a—2成功后 | 前田利家，蒲生氏乡到达小牧山城门外 |
| B5a—4 | 耐えるということ | 死守小牧山城 | B5a—2失败后 | 城中据点被攻破 |
| B5a—5 | 大义の大本 | 阻止敌军入侵我方本阵 | B5a—2结束后 | 九鬼嘉隆，金森长近部队进入本阵 |
| B5a—6 | 大将获れば胜ち | 扫灭小牧山城的敌军 | B5a—8失败后 | 德川家康被击破 |
| B5a—7 | 追击の挟击 | 击破敌人偷袭部队 | B5a—2结束后 | 同上 |
| B5a—8 | 大が小を饮み干す | 击退羽柴军的进攻 | B5a—1失败后 | 同B5a—3 |

## 路线B：第四战・川中岛之战

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
|---|---|---|---|---|
| B4b—1 | 八幡原烧野原 | 占领八幡原 | 开始自动触发 | 井伊直政或太久保忠世被击破 |
| B4b—2 | 木神原康政救出 | 救出木神原康政 | B4a—1触发后不久 | 木神原康政被击破 |
| B4b—3 | 忍びを忍ばせろ | 护送半藏到达指定地点 | 完成B4b—1后，来到右边与半藏会合 | 服部半藏被击破 |
| B4b—4 | 本阵に待つ者 | 击破前田庆次 | 完成B4b—3或B4b—7后进入上杉军妻女山本阵 | 玩家被击破 |
| B4b—5 | 彻底歼灭 | 击破敌全军 | B4b—4成功后 | 德川家康被击破 |
| B4b—6 | 动き出す上杉 | 防御海津城 | B4b—1失败后 | 酒井忠次被击破 |
| B4b—7 | 敌讨ちを仇で返せ | 击破真田幸村与女忍 | B4b—6成功后 | 德川家康被击破 |
| B4b—8 | 怒涛の拔刀 | 阻止上杉军进攻 | B4b—6失败后 | 同上 |

## 路线B：最终战・山崎之战

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
|---|---|---|---|---|
| B4b—1 | 天下分け目 | 攻占天王山 | 开始自动触发 | 丹羽长秀，蒲生氏乡到达天王山 |
| B4b—2 | 天守の山 | 击破敌增援，守护天王山 | B4b—1成功后 | 稻姬被击破 |
| B4b—3 | 山顶を顶け | 夺取天王山顶 | B4b—1失败后 | 稻姬被击破 |
| B4b—4 | 西よりは贵女 | 击破浓姬不让他靠近本阵 | B4b—1成功后自动触发 | 进入德川本阵 |
| B4b—5 | 北よりは义士 | 击破明智光秀不让他靠近本阵 | 同上 | 同上 |
| B4b—6 | 南よりは小姓 | 击破森兰丸不让他靠近本阵 | 同上 | 同上 |
| B4b—7 | 未知たる己を求めて | 击破前田庆次 | 击破织田信长后 | 玩家被击破 |



# 稻姬

## 第一战・金崎撤退战

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
|---|---|---|---|---|
| D1—1 | 乱麻を断つ快刀のように | 救出羽柴军 | 开始自动触发 | 击破宫部继润 |
| D1—2 | 前を见て步け | 击退朝仓军 | D1—1结束后 | 长时间未完成 |
| D1—3 | 椋惘の挟み击ち | 击退敌军追击 | D1—2结束后 | 秀吉或家康被击破 |
| D1—4 | 伏兵に尤く兵 | 击破浅井军伏兵 | 羽柴军走上大桥 | 同上 |
| D1—5 | 形势逆转 | 击破敌全军 | D1—1，D1—2，D1—4全成功 | 同上 同上 |
| D1—6 | 逃げの一手 | 秀吉与家康安全撤退 | D1—1，D1—2，D1—4任一失败 | |

## 第二战・三方原之战

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
|---|---|---|---|---|
| D2—1 | 钓り饵 | 击破小山田，穴山部队 | 开始自动触发 | 石川数正或平手凡秀被击破 |
| D2—2 | 鱼鳞，逆鳞 | 击破武田骑兵团 | D2—1成功后 | 我方前线武将任一被击破 |
| D2—3 | 影の荫で | 击破真田幸村，护卫半藏 | D2—2或D2—6成功后 | 真田幸村到达本阵 |
| D2—4 | 杀されたら杀り返す | 击破女忍 | D2—3成功后 | 女忍进入本阵 |
| D2—5 | 土地は财产 | 击破敌全灭 | 同上 | 德川家康被击破 |
| D2—6 | 鹤翼，扩大 | 保护阵形内我方武将不被击破 | D2—1失败后 | 我方前线武将任一被击破 |
| D2—7 | 撤退准备 | 击破女忍 | D2—6成功后 | 女忍进入本阵 |
| D2—8 | 撤退につぐ撤退 | 我方全军撤离 | D2—7成功后 | 德川家康被击破 |

## 第三战・神君越过伊贺

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
|---|---|---|---|---|
| D3—1 | 影武者の影となりて | 把穴山梅雪护送到港口 | 开始自动触发 | 穴山梅雪被击破 |
| D3—2 | 影武者はこちらです | 守护穴山梅雪 | 同上 | 同上 |
| D3—3 | 铅玉，狙い击ち | 快速击破杂贺众 | 德川家康部队进入右上岩内 | 长时间未完成或家康被击破 |
| D3—4 | 火のついた皿 | 引导德川军全武将撤离 | D3—1成功，其他任务结束后 | 德川家康被击破 |
| D3—5 | やむなく合流 | 保护服部半藏 | D3—1失败后 | 服部半藏被击破 |
| D3—6 | 简井家商拔け | 救出木神原康政 | 来到木神原康政附近 | 木神原康政被击破 |
| D3—7 | 细川家姑息たれ | 救出酒井忠次 | 来到酒井忠次附近 | 酒井忠次被击破 |
| D3—8 | 红に魅入られて | 击破明智光秀 | D3—1失败，其他任务结束后 | 德川家康被击破 |

## 路线A：第四战・小牧长久手之战

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
|---|---|---|---|---|
| D4a—1 | 防波堤 | 击破加藤清正，泷川一益 | 开始自动触发 | 两人进入小牧山城后 |
| D4a—2 | 决まり手は押し出す | 利用右边小道攻入敌本阵 | D4a—1成功后 | 被敌武将发现后没快速击破此武将或从正面靠近敌本阵 |

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| D4a—3 | 最凶の门番 | 击破前田庆次 | D4a—2成功，在敌本阵遇到前田庆次 | 稻姬被击破 |
| D4a—4 | 决战 | 歼灭羽柴军 | D4a—2成功后进入敌本阵 | 德川家康与织田信雄被击破 |
| D4a—5 | 死斗 | 阻止左方敌部队侵入小牧山城 | D4a—2失败后 | 敌部队进入小牧山城 |
| D4a—6 | 中入りな人人 | 阻止右方敌偷袭部队进入小牧山城 | 同上 | 同上 |
| D4a—7 | 肝心要 | 扫灭小牧山城的敌人 | D4a—1失败，未能夺取小牧山城 | 长时间未完成 |
| D4a—8 | 谋将と策士の胜负は | 救出德川家康 | D4a—7成功后 | 德川家康被击破 |
| D4a—9 | 汉，本多忠胜 | 死守小牧山城 | D4—8成功后 | 本多忠胜被击破 |
| D4a—10 | 男，织田信雄 | 守护织田信雄 | 同上 | 织田信雄被击破 |

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| D4b—4 | 雾の山の洞窟 | 击破洞窟内敌人 | D4b—3触发后不久 | 长时间未完成 |
| D4b—5 | サルを追いし，天王山 | 追击羽柴秀吉 | 先完成D4b—2再完成D4b—3 | 羽柴秀吉逃进下方据点 |
| D4b—6 | 天王山の狸さん | 击破羽柴秀吉 | D4b—3失败后D4b—8成功后 | 稻姬被击破 |
| D4b—7 | 果报寝て待てぬ | 排除天王山敌人 | D4b—1失败后 | 同上 |
| D4b—8 | 渔夫の利を狙い返す光秀 | 击破明智光秀 | D4b—7成功后 | 同上 |

## 路线A：最终战・上田城防御战

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| D5a—1 | いま，ふたたび弓を | 击破真田幸昌 | 开始自动触发 | 让真田幸昌进入本丸 |
| D5a—2 | なぜ、乱を望む | 守护城池不被敌人攻破 | D5a—1成功后 | 城门守军被击破 |
| D5a—3 | ひらり舞う，くのいち | 击破女忍 | 击破若干攻城敌将后 | 女忍进入本丸 |
| D5a—4 | めいめいの事情 | 击破真田幸村 | D5a—2和D5a—3或D5a—6与D5a—3成功后 | 稻姬被击破 |
| D5a—5 | 稻姬，最后の弓 | 击破真田幸昌 | D5a—2或D5a—6成功后 | 真田幸昌进入本丸 |
| D5a—6 | 姫を袭う试炼 | 阻止真田军进入本丸 | D5a—2失败后 | 敌军进入本丸 |

## 路线B：第四战・山崎之战

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| D4b—1 | 果报を寝て待ちたい | 防止明智军占领天王山 | 开始自动触发 | 敌部队达到天王山顶 |
| D4b—2 | 穷鼠狸をかむ | 击破明智光秀 | D4b—1成功后 | 稻姬被击破 |
| D4b—3 | 渔夫の利を狙うサル | 防止羽柴军进入天王山 | 靠近明智光秀 | 羽柴军进入天王山 |

## 路线B：最终战・大阪城攻略战

| 代号 | 任务名 | 任务内容 | 触发条件 | 失败条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| D5b—1 | 真田丸で君を待つ | 夺取真田丸 | 开始自动触发 | 敌我方任一武将被击破或6分钟过后 |
| D5b—2 | 亲子の绊 | 救援本多忠胜 | 进入真田丸 | 本多忠胜被击破 |
| D5b—3 | 本阵が私を呼ぶ | 击破真田幸村与女忍 | D5b—1触发后不久 | 德川家康被击破 |
| D5b—4 | 气合いを发する | 击破前田庆次 | D5b—3成功后 | 稻姬被击破 |
| D5b—5 | 豚に真珠，サルに铁炮 | 击破铁炮队 | 我方任一部队进入大阪城的东门或西门 | 同上 |
| D5b—6 | 猫に小判，サルに大阪城 | 击破羽柴秀吉 | D5b—4成功后 | 同上 |
| D5b—7 | 本阵に迫る魔の手 | 击破羽柴军进攻部队 | 呆在原地不动大约6分钟，D5a—1失败即可 | 同上 |
| D5b—8 | もう，炮击しか闻こえない | 击破真田幸村与女忍 | D5b—7成功后 | 同上 |
| D5b—9 | 庆次への狂想曲 | 击破前田庆次 | 自动触发 | 稻姬被击破 |
| D5b—10 | くのいちの舞う矯 | 找出女忍并击破 | 同上 | 未完成就进入3层 |
| D5b—11 | 游曲 | 击破真田幸村 | 同上 | 稻姬被击破 |
| D5b—12 | 幸村の追履曲 | 击破杂贺孙市 | 同上 | 同上 |
| D5b—13 | 孙市からの小夜曲 | 快速通过4层 | D5b—10成功 | 时间过长 |
| D5b—14 | 己への遁走曲 | 击破女忍 | D5b—10失败 | 稻姬被击破 |
| D5b—15 | くのいちの笑う变奏曲 | 击破羽柴秀吉 | D5b—13结束 | 稻姬被击破 |
| D5b—16 | サルの舞う回旋曲 | 击破羽柴秀吉 | D5b—14成功后 | 稻姬被击破 |

## 宝物—新6种道具入手方法

本作追加6个新道具，道具入手方法比较简单，也不需要特定的难度，“天国”程度也能入手，但要在“无双模式”下才能进行，模拟似乎不行。

**<天磐盾>**

——版面：本多忠胜—小牧长久手之战

——作用：我方总大将不容易被击破

1、完成夺取小牧山城的任务。

2、击破泷川一益与加藤清正。

3、击破前田利家，蒲生氏乡，九鬼嘉隆，金森长近。

4、完成以上所有任务后输送队出现在右边从上往下数第二个据点中，击破后得到。

**<忍装束>**

——版面：羽柴秀吉—安土城攻略战（城内战）

——作用：城内战中陷阱造成的伤害无效

1、要得到需要运气，因为条件都是随机的，所以没成功就读记录重新来吧。

2、第一层有三个武将，其中有一个是控制机关的，打败他后任务便完成了。而我们所要做的就是在击破控制机关的武将前先把其他两个武将给结果了，控制机关的武将必须最后击破。由于武将每次都是随机的，所以有可能击破第一个武将或第二个就完成了任务，这样忍装束便拿不到了。必须是最后击破控制机关的那个武将才行，即要击破一层所有武将完成任务才行。此外封了一层所有的据点。

3、第二层歼灭所有敌人外还要封了所有据点。

4、第三层又有难题了，和第一层一样，必须在击破控制门的那个武将前击破所有武将，也就是击破所有武将后过关。也是随机的，条件相当苛刻，完全看运气。有幸达到条件的话，再封了敌人所有据点，忍装束便会出现在三楼螺旋楼梯的右下。

**<阴流之私>**

——版面：今川义元—本能寺试胆

——作用：对峙拼刀出现率高

1、击破伊达政宗，前田庆次。

2、信长出现后击破他。

3、最后与上杉谦信对决，和他出现拼刀的现象，输送队就会出现。

**<和玉魂>**

——作用：不用集满无双槽即可发动无双技

方法简单而残酷，玩家只要在无限城中赚到50000黄金，买下它就行了。50000可不是容易赚到的……

**<背水采配>**

——作用：攻击力增加、防御力减少

最容易得到的道具，在“仕合”内的任意模式下玩到35场比赛即可，不论输赢。

**<和方本草书>**

——版面：稻姬—大阪城攻略战

——作用：击破敌人后容易得到补血道具

1、真田丸任务结束后真田幸村与女忍便会出现在本阵左右。

2、在女忍没进入右边的密道前快速击破她后输送队出现在中央地图最右边的据点。

## 利器—四人Lv5武器入手方法

不管是Lv5还是Lv6武器，都需要大家先通一次武将的“无双模式”，不然拿不到。Lv5武器需在“难しい(hard)”的程度下才可得到，建议大家先用石高在“知行修得”中把难度降低一档，这样用“普通(normal)”就能拿Lv5武器。Lv5武器必须在“无双模式”中才能得到。

**<羽柴秀吉>**

——版面：安土城攻防战

1、此战关键要击破敌所有武将，包括副将在内，而且我方武将一个都不能被击破。

2、首先往西击破森可成，再击破泷川一益打开西门。随后回东边先击破佐佐成政再击破柴田胜家，往上顺便把池田恒兴做了。

3、然后往左走，先击破德川家康手下的本多忠胜，井伊直政，木神原康政，酒井忠次，最后击破德川家康。突破一之丸后再上前把丹羽长秀也顺便击破了。

4、此时右边出现火计部队，一定不能放过，灭之。然后向下击破前田庆次。快速往下击破所有杂贺众武将，杂贺孙市要最后一个击破。

5、全灭杂贺众后再除掉剩下的森兰丸与崛秀政秀，千万别击破织田信长。输送队就会在信长部队上方靠右的据点出现，大家只要在中央最上方的据点处等输送队过来就行了。

**<今川义元>**

——版面：京洛蹴鞠会

1、依然关键是我方武将朝比奈泰朝，冈部元信，安倍元

不能被击破，阵太鼓伺候。

2、先从南门击破森兰丸，随后进入本能寺内解决柴田胜

前田利家，丹羽长秀。

3、入到本堂，信长逃跑，让他跑别追他，此时击破浓姬

4、当信长来到武田本阵时信玄撤退，击破信长后信玄

成为敌军。

5、保护我方我武将包括副将不被击破的同时击破武田军

有武将后，输送队会出现在左边从上往下数第三个据点。

**<本多忠胜>**

——版面：川中岛之战

1、我方武将全存活还是必须条件。先完成八幡原制压

务，然后救出木神原康政，顺便把路过的据点都封了。

2、看下我方太久保忠世是否被敌人围困，是的话帮你

不然很容易被击破。

3、来到右边开始护送服部半藏的任务，完成后进入妻女

打败前田庆次与宇佐美定满后立刻往右走。

4、等上杉谦信出现后输送队就会随之出现在右下，击破后人

**<稻姬>**

——版面：金崎撤退战

1、此拿法关键是要千人斩，并且在没拿到Lv5武器前不要

敌人任何据点，同时注意保护德川家康，羽柴秀吉与杂贺孙

2、起初救出羽柴秀吉与杂贺孙市。

3、过会出现让朝仓军撤退的任务，击破朝仓义景与朝仓

纪，把朝仓景健留着，别去搭理他，也不要完成任务。

4、此时开始奋力杀小兵，目标是1000人。在当中浅井军

兵会出现，立刻击破他们，但不要动朝仓景健，也不要完

仓军撤退的任务。

5、击破伏兵后继续杀小兵到1000人，“功德圆满”，再

击破朝仓景健，完成任务后输送队出现在我方左上据点。

## 神兵—全22位武将Lv6武器入手方法

我建议大家先赚到10万石高降低难度再拿，否则真

必须在“无双模式”中才能得到，战时多记录，以力尽弃，Lv5武器后再开始收集Lv6武器。

**<羽柴秀吉>**

——版面：小牧长久手之战

1. 难度有难度，要看运气，一定把“阵太鼓”和马匹装备上，得到“背水采配”的话也最好装备上。首先把本多忠胜与前线部队（本多正信，渡边守纲）处一起歼灭，并且保证泷川一益和他副将蒲生氏乡的安全。
2. 击破本多忠胜后立刻赶到右下角营救池田恒兴，保证他和副将森可成的安全后上去击破太久保兄弟完成任务。
3. 之后服部半藏出现在本阵后击破，输送队会在紧挨小牧山城的左边据点出现，击破后得到Lv6武器入手。

**<今川义元>**

——版面：小牧长久手之战

1. “阵太鼓”和马匹别忘记装备。以下步骤中我方任何武将都不能被击破。首先封了眼前的据点，再击破鸟居元忠，小牧山城门打开，千万别进去。
2. 从上绕到右边小道，一路上封敌人据点，并击破太保久忠世，井伊直政，木神原康政，酒井忠次，最后把本多忠胜给结果了，注意他一定要最后一个击破。
3. 忠胜死后，四天王全灭，德川本阵西门会打开，进去击破松平信康并封据点，这里记录一下。
4. 接着往东，发生倒木剧情，伏兵出现，干掉服部半藏与大久保忠佐最后击破稻姬，输送队从左边据点出现。

**<本多忠胜>**

——版面：小牧长久手之战

1. 难度极高，看RP了，我磨练了两天才得到的。阵太鼓，背水采配，马匹或加移动，加攻击的道具有限装备。先击破小牧山城守门部队。
2. 到小牧山城后快速击破里面的守军，击倒飞忍后有攻击力UP的道具，好好利用。
3. 夺下小牧山城后击破泷川一益与加藤清正，同时封住城外两个据点。
4. 随后清除小牧山城中所有敌人，让城内没有红点。
5. 而后两个任务同时触发，击破前田利家，蒲生氏乡，九鬼嘉隆，金森长近完成任务，注意这期间不能让任何敌方小兵进入小牧山城，否则拿不到Lv6武器。
6. 完成以上所有任务并没有小兵侵入小牧山城后输送队出现在地图右下据点。多磨练，要靠运气。

**<稻姬>**

——版面：山崎之战

1. 马不可少。开始先灭了下方的明智军，然后灭了中央的明智军，但注意别靠近明智光秀，最后灭了洞窟内的明智军后第一任务完成。
2. 然后马上过去击破明智光秀，这时羽柴秀吉会出现，以最快速度击破光秀后返回天王山，歼灭来犯的羽柴军。
3. 灭羽柴军后，羽柴秀吉会逃跑，同时输送队出现在羽柴军本阵内，击破即可入手。

**<真田幸村>**

——版面：山崎之战

1. 松风必备。开始时先击破柴田胜家与丹羽长完成任务。
2. 触发“阻止前田侵入天王山”后立刻击破前田庆次。
3. 最后在阻止羽柴秀吉侵入本阵时先击破竹中半兵卫，再击破羽柴秀吉即可。
4. 关键是以上提到的5名武将必须都要击破，一个都不能少。输送队出现在左上方据点。

**<上杉谦信>**

——版面：岐阜城攻略战

1. 野战时注意，别让信长回本阵，而不要击破前田庆次，让他成为我方部队。
2. 城内战完成1到3层所有任务，并击破所有武将，在最后一层信长与前田对峙时Lv6武器出现。

**<明智光秀>**

——版面：山崎之战

1. 必要条件就是我方全部要存活。
2. 冲向西门击破泷川一益。
3. 马上赶到东门击破佐佐成政。
4. 再回天王山顺下方的路击破敌人武将前田利家，佐久间盛政和织田信忠。
5. 前往天王山北方洞窟，帮助苦战中的明智秀满，击破柴田胜家。
6. 进入洞窟解决五处伏兵，注意如果羽柴秀吉先出来的家，先去击破秀吉，再回洞窟继续解决伏兵。
7. 击破羽柴秀吉后接触森兰丸，并持续承受森兰丸的攻击直到他加入我方。
8. 最后往织田本阵门口进发，击破守门的丹羽长秀，输送队出先在地图最下方右边的据点。

**<阿市>**

——版面：本能寺之变

1. 阻止明智秀满的火计。
2. 必须要赶在浓姬前到达信长部队处，否则浓姬叛变就无法入手了。
3. 一定要阻止织田信长与明智茂朝接触。
4. 同时护卫森兰丸与浓姬，他们必须存活。
5. 完成任务同时快速解决敌武将，为我方武将逃脱开辟道路。
6. 等我方队员统统安全逃脱后输送队出现在右上方据点，击破后得到。

**<服部半藏>**

——版面：神君越过伊贺

1. 此方法关键在于不能让任何“一揆”伏兵接近德川家康，并把所有出现的“一揆”伏兵都消灭，一共有5队大家注意，否则就失败。
2. 穴山梅雪后，再把阻挡去路的武将及齐藤利三打倒，西砦的左北门及右北门大考后走右北门，出门没多久就会有2对一揆伏兵出现，快速解决掉。
3. 等德川家康到西砦后，前去把石川五右卫门收拾掉再马上往左上方冲，随着“恭顺”任务出现会有3队一揆伏兵同时出现，位置分别是左上2队及左中1队，左中那1队可以交给自军拖一下，解决掉左上与左中2队后再回去收拾掉那最后1队后，西砦内便会出现输送队。

**<杂贺孙市>**

——版面：山崎枪击战

1. 先阻止柴田胜家，泷川一益，丹羽长秀任一人侵入本阵。
2. 到洞窟内阻击信长，一定要在信长进军之前马上阻击他，否则失败。
3. 最后阻止佐久间信盛，佐佐成政，前田利家任一人侵入本阵后输送队出现在织田军本阵下方的据点。

**<武田信玄>**

——版面：山崎之战

1. 一开始先完成击破柴田胜家与丹羽长秀的任务。
2. 然后解决前田庆次，天王山浓雾发生。此时不要管发生的任务，往上杉谦信处冲会有防止羽柴秀吉侵入本阵的任务。
3. 把秀吉结果后雾也应该散了，随后上杉谦信便会单骑冲入信长本阵，同时援助上杉谦信的任务也被触发，达成后输送队出现在最上方右边的据点。
4. 我方武将尽量少死，敌方武将尽量多灭。

**<伊达政宗>**

——版面：长条乱入战

1. 首先往本阵右边出去杀掉第一个武田信玄的副将。
2. 接着上去跟真田信村会面，完成引诱敌骑兵军团的任务，要背对真田幸村让他生气，直到把他引入中央地点。
3. 到中央后其余的骑兵团会跟着到中央地点，三个部队全到中央就算成功。
4. 过了以上这个任务之后，引发下个任务歼灭4个骑兵团，注意女忍也要同时歼灭。
5. 打完后到武田本阵先杀最后一个副将，引发下个任务，阻止武田信玄撤退，快速打败他。
6. 然后冲到我方本阵完成下个任务，阻止德川家康侵入，消灭他的副将，再解决德川家康。
7. 随后解决完铁炮队，前田庆次，织田信长的副将，就把信长一个人留着。这样输送队就会出现在最有边的据点了。

**<女忍>**

——版面：大阪夏之阵

1. 又来了，自军武将不可有任一被击破，大家注意蒲田兼相及后藤又兵卫这两个小强。
2. 将前田利常，松平忠直引至指定地点后做掉，有能力的话顺便灭了阪崎直盛顺路毁掉左方国崩炮再去追击右方国崩炮，不然就由右至左清掉国崩炮。
3. 如果此时还没做掉阪崎直盛的快去干掉他，担心武将被击破的话可以再去解痪掉藤堂高虎，上杉景胜，细川忠兴这几个敌将。
4. 然后直接由城内忍道进入跟丰臣秀赖会面，接解到丰臣秀赖后往兵粮库的忍道旁等真田幸村发生突击事件，为防止自军武将被击破可以去清掉上述任务周围之武将及东门外的伊达政宗。
5. “开拓道路”任务出现后就由下方忍道进入兵粮库，干掉德川秀忠出现兵粮库火烧事件后输送队出现，由忍道跳回去追杀输送队即可。

**<前田庆次>**

——版面：京洛之舞

1. 接近阿国引发事件，再将之击破。
2. 接近石川五右卫门引发事件，五分钟内击破100人。
3. 到地图中央尽量杀敌，不要封敌据点，引发压制据点及劝退我方武将的任务。
4. 不要封据点，但要劝退我方所有武将。然后就尽量杀敌到2000人，输送队会出现在地图最左边中间的据点附近。

**<阿国>**

——版面：川中岛之战

1. 在不和上杉谦信，武田信玄碰面的情况下击破除了他们两人外的所有敌将，一定要玩家击破，不能被上杉军或武田军击破。
2. 完成后输送部队出现在茶臼山的方向。

**<森兰丸>**

——版面：姐川之战

1. 我方所有武将必须存活。
2. 连续击破丹羽长秀，齐藤利三，松田政近及津田信春。
3. 帮助前田军防止敌侵入，击破井伊直政，木神原康政及前田庆次。
4. 阻止杂贺孙市对信长的偷袭。
5. 击破伊达政宗及手下三人。
6. 击破德川家康。
7. 以上任务完成后输送队出现在地图下方中间据点，一开始津田信春站的位置。

**<浓姬>**

——版面：姐川之战

1. 一开始就快速击破前波新八，朝仓景纪，朝仓景健，不让“朝仓军崩溃”的任务发生，造成朝军撤退。
2. 等美浓援军登场，引发“侧面攻击”任务后，援护木神原康政。
3. 然后完成“欺弱避强”的任务，击破朝仓义景，引发任务“泪与革命”。
4. 浓姬和信长对话完后输送队就会出现在地图右边中央据点。

**<织田信长>**

——版面：本能寺之变

1. 光秀以外的敌人全部歼灭，森兰丸与阿市不能被击破。
2. 一开始去阿市的地点与她会合后，马上冲到东门把松田政进和津田信春给灭了。
3. 然后再冲到北门把明智茂朝ko。
4. 随后往下超度浓姬与明智秀满。
5. 由西门出去，往森兰丸的地方前进，击破齐藤利三与阿闭真贞，最后干掉细川藤孝，总之要灭了除明智光秀外的所有敌将，输送队出现在地图左方中间的据点。

**<石川五佑卫门>**

——版面：岐阜城无断侵入

1. 案内人形与阴阳手烛必须装备。
2. 完成所有任务，击破所有武将，打开所有箱子与木桶，一共能得到十一个道具，此后在输送队会在四层下方房间出现。

**<新武将一刀>**

——版面：上田城攻略战（城内战）

超级简单，击破7次女忍后自动出现。

**<新武将一枪>**

——版面：川中岛之战

1. 关键，我方全员存活，在真田幸村下山前击破除上杉谦信的所有武将与据点。
2. 击破柿崎景家，往下击破本庄繁长。
3. 此时幸村会往海津城从妻女山东边入侵。
4. 击破色部胜长，北条高广，村上义清，直江景纲。
5. 击破宇佐美定满后往妻女山西阵进入会发生上杉军突击事件，此时武田军一时撤退。
6. 击破上杉景信进入妻女山本阵西门会遇到伏兵，击破他们。
7. 进入本阵击破上条政繁再向东门移动会遇到鬼小岛弥太郎，击破。
8. 真田幸村下妻女山后雾气状况解除，上杉谦信出现。本阵据点出现输送队。

**<新武将一薙刀>**

——版面：上田城攻略战（城内战）

1. 第一个任务先攻下真田丸成功。
2. 第二个任务击破真田幸村，然后他撤退，先打打小兵和附近的武将。
3. 等到真田再度出现时，会从左上方一直攻到左下，故意拖延时间直到真田攻下来打死大久保忠世为止。这期间保护好服部半藏即可，他没了武器也就没了。
4. 真田幸村击破大久保后，你再去击破他输送部队就会从后藤又兵卫那出现。

□文/神无月　编排/宇部



# 怪盗史莱库巴2

游戏于2002年发售的前作获得了广泛的好评，本作更是在此基础上发扬光大，围绕着平台跳跃的核心有机融入了丰富的游玩要素，充分展示了美式3D动作游戏的趣味性和自由度。游戏的世界观以及地图的构造和绘制都充满了意趣以及探索的乐趣，一个字，赞。偏向卡通的画面风格以及体贴的设定都使得游戏的上手比较简单，喜欢此类ACT的玩家不容错过哦。

| PS2 | 厂商：SCEA | | 发售日：2004.9.14 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：39.99美元 | 其他：—— |

## LESSON 游戏操作

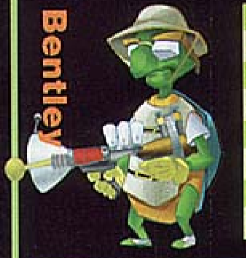
左右摇杆分别控制人物走动和视角镜头。按下左摇杆可以看到任务地点提示，按下右摇杆则是使用望远镜，Bentley在望远镜模式下按R1键还可以发射催眠弹。方块键和三角键是两种不同的攻击方式Sly和Murray在不被敌人发觉的情况下使用三角键将敌人挑空然后用方块键攻击可以秒杀小喽罗。圈键是确认和各种动作，是最重要的按键，Sly在各种地形上穿梭自如都是靠圈键的功劳。叉键是跳跃键，3个角色都可以进行二段跳。R1键是跑动键，按住不动就可以跑步前进，但要注意跑动发出的声响很大，容易引起敌人的注意。剩下的L1、L2、R2三键则是用来自定义特殊技能的。

*每个人物都有自己的特殊技能，有些技能可以在小偷网络上买到，有的会根据剧情需要增加，Sly还有不少隐藏的能力。*

可以买到和剧情提供的能力下面列出具体内容，隐藏能力后文会详述。

| Alarm Clock | 扔出一个闹钟吸引敌人注意 |
|---|---|
| Combat Dodge | 横向躲避攻击 |
| Feral Pounce | 使跳跃变得更远 |
| Paraglide | 可以在空中滑翔 |
| Smoke Bomb | 放出黑烟迷惑敌人 |
| Stealth Slide | 无声的快速前进 |
| Silent Obliteration | 使三角+方键的偷袭变得无声 |
| Thief Reflexes | 时间流动变慢 |




| Adrenaline Burst | 快速奔逃 |
|---|---|
| Health Extractor | 抓住敌人并榨出红十字 |
| Hover Pack | 可以在空中盘旋 |
| Size Destabilizer | 使单个敌人缩小 |
| Sonnze Bomb | 有效范围的敌人催眠 |
| Reduction Bomb | 使有效范围的敌人缩小 |
| Temporal Lock | 一段时间时周围的敌人停止行动 |
| Trigger Bomb | 扔出去的遥控炸弹 |

| Atlas Strength | 举着东西的时候也可以跳跃 |
|---|---|
| Berserker Charge | 身体撞击 |
| Diablo Fire Slam | 举起敌人后放出火焰 |
| Fists of Flame | 使拳头带火 |
| Guttural Roar | 恐吓敌人 |
| Juggernaut Throw | 使扔出去的物体爆炸 |
| Raging Inferon Flop | 跳起后落下形成火墙 |
| Turnbuckle Launch | 使跳跃更有力更高 |




使用技能需要耗费技能点，左上人物标志上方是HP，下方黄色的就是技能点了。技能点的恢复和HP一样，也需要获取打破道具和敌人获得的红十字，或者回到基地一次性补满。

Sly悄悄走到敌人后面就可以按圈键偷包了。一般偷到的都是钱，如果敌人后兜发黄色的光，表示他身上有一些值钱的道具，偷盗偷到手后可以在小偷网络上卖钱。另外各个管卡中还设计了不少宝物，将宝物安全的带回基地也可以拿去卖钱，一般价值不菲。

## 序章

利用大厅中央的蹦床跳上悬挂的鲸鱼骨架来到二楼，剧情后接着往里来到外面阳台，利用圈键走钢丝来到另一个阳台，稍等一下Murray就会出现帮你打开挡路的门。来到预定地点后发现中了埋伏，接着只好往外逃。此时视角不能转换，只能向着屏幕的方向跑，来到室外后连续通过几个钢丝最终跳上车子完成。

## 第一章 The Black Chateau

**【Satellite Sabotage】**

调整3个雷达天线

**【Breaking and Entering】**

先和Murray一起干掉外围的守卫，二段跳进入内部通道。从桌子底下爬过挡路的激光，然后同样利用桌子躲过守卫的灯光（不能被发现）。在通路尽头爬入底部通风道，接下来的房间消灭掉守卫就可以关闭黄色的激光。最后打坏通风管道进入来到地下开始照相任务。按下R3开启望远镜模式，瞄准目标调好焦距，当准心变成绿色且出现物体名称时按下R1键完成照相。

**【Bug Dimitri's Office】**

背着假画进入BOSS的办公室，注意如果遭受攻击任务就失败。在办公室内调换的真画可以拿回基地卖钱。

**【Follow Dimitri】**

打一下船头的黄铃，然后跟随BOSS。

**【Waterpump Destruction】**

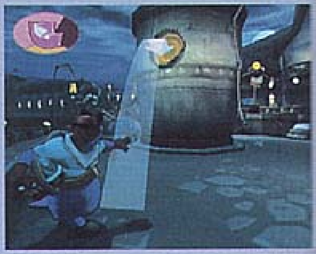
举起一些物品砸向激光门后面的开关，砸3次就可以破坏它。

**【Silence the Alarms】**

破坏3个警报装置，每个需要向它砸3件东西破坏。在最里面小喽罗会不停的出现，先给他一拳将其打晕，然后用圈键举起扔进旁边一个旋转的机器，重复扔直至爆炸。

**【Theater Pickpocketing】**

从钟楼旁的水管爬上，进入剧院。剧院里面，先要偷到6把钥匙，溜到守卫身后按圈键偷取，不停的偷取直到偷到钥匙。守卫的位置：一开始的二楼看台一个，一楼巡逻的两个，后台巡逻的两个，后台2楼灯光架上开小差的一个。之后关闭风扇，利用风



跳上大灯。

**【Moonlight Rendezvous】**

跟着Neyla跑，不要跟丢了。

**【Disco Demolitions】**

进入俱乐部后门，利用炸弹破坏激光。来到舞池大厅后，炸毁4个支柱。

**【Operation: Thunder Beak】**

Bentley先出门右转来到触发任务，然后来到电波塔下，跳向Murray并按圈键。然后Murray把Bentley丢上小窗，安一颗炸弹将窗炸开进入，塔内需要通过拨动装置将水导出，按照左数第1、4、3、2、5的顺序。接着Sly要偷取守卫身后的钥匙。Bentley和Murray赶到河边开卡车，Sly则爬上俱乐部招牌顶部。将铁钩发射到Sly处，马上下来保护卡车。之后进入印钞车间打BOSS。利用障碍躲过BOSS的远程攻击并接近，注意BOSS的回转和直线的肉搏攻击。

## 第二章 A Starry Eyed Encounter

**【Recon the Ballroom】**



首先要踩石墩过河，之后利用树枝跳上二楼的窗台进入。房间内不能被发现，照相。

**【Lower the Drawbridge】**

从警卫身上偷5片钥匙，其中有两个警卫会一动不动的死盯着前方，一个需要绕道身后靠近，另一个可以敲响旁边的铜锣引开他，回程时偷盗。然后去吊桥。

**【Ballroom Dance Party】**

宫殿前门询问即可。

**【Battle the Chopper】**

先利用篷布跳上有高炮的房顶，上前连点按键启动高炮，接着开始射击。高炮弹药无限，但会发热，直升机会放出导弹，使用炮击破，高炮只能承受4枚导弹的攻击。

**【Steal a Tuxedo】**

冲进寝宫，在6个房间内分别偷取一套礼服的5个部分，这些东西藏在房间内的各种物品里，统统击破搜刮。

**【Dominate the Dance Floor】**

跳舞，记住按键的顺序，下一轮时按出。

**【Boardroom Brawl】**

从皇宫后面的排水口进入内部。搜索每个桌底找寻密码，找到后就可以打开激光门了。在里面拉下保险柜旁的开关打开门让同伴进入，并在Bentley入侵电脑时保护他。

**【RC Bombing Run】**

操作遥控直升机追踪吉普，利用叉键扔下炸弹来攻击。注意吉普发出的导弹，当导弹快要接近时突然回转来躲避它。

**【Elephant Rampage】**

从下方爬进大象圈，引出两头大象后，用跳上其背部猛击头部的方法来获得宝石。当打下每个大象的第一颗宝石后，这头大象就会生气并开始攻击，所以接下来的两颗就要注意了。

**【Bomb the Bridge】**

来到大桥底部，首先炸掉最底层的9根支柱，然后跳上中间层，炸毁8根支柱。注意中间4根需要一前一后两颗炸弹才能完全破坏。

**【Tango with Carmelita】**

这次是和Carmelita跳舞。

**【Clear the wan for Murran】**

遥控直升机帮Murray清除路上的敌人，这一次遥控直升机变得更难控制了。

## 第三章 The Predator Awakes

**【Spice Room Recon】**

绕道瀑布后面，从密门进入神庙，然后向左走，利用升降水桶上到2层，滑过两道绳索后到达目的地开始照相。

**【Water Bug Run】**

来到会摇晃的屋顶，带上水里的昆虫去BOSS的办公室。这只虫子喜欢水，如果离开水太长时间它就会鸣叫从而引起守卫的注意。所以要尽量走有圆形水池的路线，过一段时间把虫放在水里，这样它就不会鸣叫了，最后二段跳跳上房顶进入办公室，将虫子放到圆形水池即可。

**【Freeing the Elephant】**

先要想办法得到6颗草药，这6颗草药都长在很高的树上。其中有一颗树可以通过旁边的蘑菇直接弹跳上去，其它5颗需要仔细观察连在树上的绳索走向，找到一个可以够得着的起点，然后一口气走完预定的路线，顺便记住这些路线，对后面的游戏很有帮助。草药全部得到后放到大象的食物里面。

**【Leading Rajan】**

利用Bentley的警发射声响弹，这样BOSS会被吸引过去，一步一步将其引至西瓜处（红色目标）吃下有安眠药的西瓜，接着在其醒来前上去偷取计划图。重复3次。



**【Neyla's Secret】**

先跟着Neyla跑，进入房间后从守卫身上偷取两把钥匙打开锁。

**【Spice Grinder Destruction】**

跳进TNT炸药桶走到激光门前，跳出来就可以引爆TNT。先爆掉左边的两个激光门进入内部，再从内部得到TNT桶走回来爆掉一扇门，这样一楼和二楼的路就通了。带一桶TNT带到二楼放到磨的中心即可。

**【Blow the Dam】**

控制机炮攻击水坝。敌人会有直升机发射导弹，他们的导弹多数是装装样子很难打中你，不过一旦击中就会有一连串的导弹射过来，要及时击破发射的直升机。

**【Rip-off the Ruby】**

利用绳索滑到神庙上方，攻击红宝石能将它打下来。接着Murray出动将它搬回来。举起宝石后，小心的把它扔向Bentley放置的垫子，这样才不会摔坏。跟着Bentley前进最终见到宝石买家。

**【Operation: Wet Tiger】**

Murray先来到神庙旁，清理掉一小撮敌人，然后推上旁边的开关。画面转到Bentley，利用高炮攻击空中落下的炸弹，不要让它们落下。紧接着转回Murray连点按键打开开关。然后Sly带着TNT来到刚刚Murray打开的门里面，炸掉正门。（套在TNT桶里时，只要停下不动就不会引起守卫怀疑）

最后是BOSS战，利用蘑菇跳上桥上立起的木桩，一边躲避BOSS的雷电一边前进。可以通过BOSS举起魔杖的姿势判断雷电的线路。Neyla的背叛导致Sly受伤，接着只好Murray和BOSS肉搏。近身BOSS基本只会一招——先横扫前面半圈，然后转身直线攻击。所以只需围着BOSS转圈，当他横扫时跳跃躲避，接下来就可以痛击BOSS一轮了。中途出现小喽罗，无须理会，因为BOSS的攻击不分敌我，会帮你消灭他们。

## 第四章 Jailbreak

**【Eavesdrop on Contessa】**

利用警射击Contessa，每射中一次都会有剧情，需击中4次。

**【Train Hack】**

入侵6台电脑终端的方式被做成迷你游戏，左摇杆控制坦克，右摇杆开火。

**【Wall Bombing】**

遥控直升机炸掉7个守卫。然后Sly跳起按圈键抓住黄色钩子荡出牢房回到基地。

**【Big House Brawl】**

首先利用黄钩跳越到通风管入口。进入后，再控制Murray出去灭掉50个囚犯。

**【Lightning Action】**

破坏掉所有的避雷针。避雷针上的3个开关挨个摇一下即可。



**【Disguise Bridge】**

在石像桥上保护Bentley不受敌人攻击。

**【Code Capture】**

先偷取守卫身上的钥匙，接着打开附近的安全系统，然后找一个安全且能清楚地看到密码的位置（与显示屏正对的屋顶是不错的选择）用相机将密码照下来。一共4处。

**【Close to Contessa】**

不被发现的消灭BOSS的保镖然后偷取3样道具。保镖需要一个一个的

消灭，干掉一个后要马上后撤才不会被其他保镖发现。

【Operation: Trojan Tank】

首先Bentley去盗取坦克，然后Sly躲在坦克下方跟着慢慢爬进监狱，进入坦克轰开的门。进入控制中心后，一路攻上控制室，输入密码。接着穿过一楼刚刚打开的门，从水管爬上2楼，打开3个开关（到达开关附近后转到Bentley完成黑客迷你游戏），这样Murray就发狂并冲破牢笼。接着要引发狂的Murray撞破4个绿色的装置，Murray恢复正常后，连按键打开大门两边的开关出门面对BOSS。BOSS会不停的放出自爆小蜘蛛，要在它们自爆之前打掉它们。跑了一圈后BOSS逃走。

## 第五章 A Tangled Web

【Know Your Enemy】

首先在外面给船、飞艇、红坦克和Neyla总部大门照张像，然后到到高塔内部再照几张。

【Ghost Capture】

首先进入古墓破坏掉中心的石棺，然后出来给鬼魂照相，最后把照片从Neyla总部烟囱扔进去。

【Mojo Trap Action】

举起前面的装置，这时消灭敌人就可以吸取能量了，注意不能被攻击，



绿色的开关控制着各种机关可以帮助消灭敌人。一共有4个地方。

【Kidnap the General】

把将军打晕然后举起他往基地走，途中如果被发现最好直接把将军丢出去砸敌人，反正将军是打不死的。

【Stealing Voices】

先偷两片钥匙，到城堡内偷一个道具，接着重复这种程序完成另两个任务。

【Tank Showdown】

驾驶坦克打掉敌人6架坦克，驾驶的方法是两个摇杆同时推前推后是前进和后退，只推一边就是转弯，R1开火。

【Crypt Hack】

穿过重重机关得到电池，利用旁边的电脑先黑掉第一道防线。背着电池往回走，此时过机关就不能失误了，黑掉三道防线完成任务。

【Operation: High Road】

首先Murray跑去关灯，然后Sly和Bentley跳上飞艇（最好利用XXX这个能力）来到城堡最高塔。接着经过入侵系统、追踪Neyla、击落敌机等步骤后，最终与BOSS见面。

开始很容易，它只会直线攻击和放小蜘蛛，不停的攻击很快能击倒它，但是BOSS要作乘坦克逃离，这时Murray要驾驶坦克追击。最后一次与BOSS单挑，它多了一招心灵攻击，被击中的话会短时间不能出招。

## 第六章 He Who Tames the Iron Horse

【Cabin Crimes】

溜进BOSS的小屋，边躲避他的视线边照下上方的3张地图，然后跳上壁炉顶端盗取一张计划图。溜出小屋到其他小屋盗取另两张计划图。最后上山操作雷达系统，小心老鹰。

【Spice in the Sky】

空降，撞击气球来收集气体，当背包显示绿色时表示收集满了。然后落在火车尾车厢上的红色标记上。完成一次后回到飞机处重复两次。

【A Friend in Need】

跟踪Carmelita。然后从她身上偷3把钥匙救出Murray。

【Ride the Iron Horse】

跳上火车，从尾车厢进入内部。一路冲入车头完成任务。

【Aerial Assault】

先跳上火车尾，然后遥控直升机，这次直升机可以按方键向前射击了。

【Bear Cub Kidnapping】

举起幼熊把它扔进手摇车，在山洞内找到另一只也举来扔进入。

【Theft on the Rails】

跳上列车尾进入内部，杀入车头。

【Operation: “Choo-Choo”】

Murray来到手摇车前触发任务，接着Sly进入火车内部，爬过激光阵，从边上绕过BOSS所在的车厢，接着是直升机战斗。赶走Neyla后，Sly继续向前，有一节车厢需要不停的跳跃并钩住铁栓（钩住铁栓后向后



用力可向前弹射出去），然后从铁管爬到另一面继续。最后是再一次的纵版射击。

## 第七章 Menace in the North, Eh?

【Recon the Sawmill】

先给4个规定物体照相，然后从通风道爬进灯塔接着照相。

【Bearcave Bugging】

要从6头熊嘴里偷出道具，注意地面的颜色，踩到白色的雪会发出声响惊醒熊。合理利用石柱以及墙面的冰（按圈键可以钩住冰面移动）。偷完后出洞将它们安放在指定的地点。

【RC Combat Club】

Murray进入俱乐部躲到旁边的木桶里，然后Sly进来盗取2楼的麋鹿头套，不能被发现。最后是遥控坦克比赛。左摇杆控制坦克，叉键前进，获得弹药后，方键发射。

【Laser Redirection】

上到2楼打开激光开关，然后从激光发生器旁边的楼梯上去，接着来到激光的尽头按圈键放置水晶折射光线，重复。

【Lighthouse Break In】

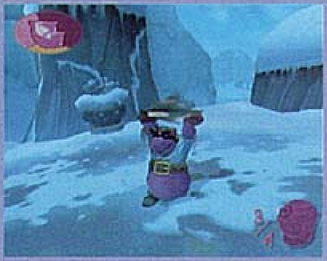
利用外墙冰壁爬上灯塔顶端进入内部，走楼梯下到底打开大门，然后又走回楼上关电闸。

【Old Grizzie Face】

举起身旁不断掉落的鱼，砸向指定的4个机器，引诱熊来破坏它们。

【Boat Hack】

Murray把Bentley扔上船，然后



Bentley开始入侵电脑，成功后等船行驶到固定位置就要把绳索发射到Sly所在的大圆塔，重复3次。

【Thermal Ride】

爬上灯塔最顶端，利用滑翔跳向上升气流，注意控制高度不要碰到烟雾的红色部分。通过5个上升气流后飞往有老鹰巢的小岛，中途要左右避让迎面飞来的老鹰。偷到老鹰蛋后滑翔通过浮标返回基地。

【Operation: Canada Games】

先跑去见BOSS，Murray和他比赛伐木，Bentley则拿着老鹰蛋从右边利用移动的浮冰来到比赛场。接着Sly开始比赛登山，Murray则瞄准BOSS发射绳索干扰他。第三项是滚筒比赛，不能掉进水中当BOSS开始后，Sly扔闹钟到浮冰上吸引裁判注意，然后再扔一个到山洞洞口，这样就可以获得一套裁判的服装，重复3次，最后3人都被抓，Bentley逃出后遇见BOSS，利用不同的按键命令Sly开启不同的机关来攻击BOSS。分别是：方键——火焰；三角键——锯子；圈键——圆木。击败BOSS后逃出来到指定地点完成任务。

## 第8章 Anatomy For Disaster

【Blimp HQ Recon】

先飞到旁边的小飞艇上，打掉通风口的盖子进入内部拍照，铁鹰需要到其正面才能拍。拍完后再照里间的两个人物。然后是偷钥匙开锁，最后跳上4个转动的平台调整开关。

【Charged TNT Run】

跳进TNT桶，然后顺道拿取3个增加威力的道具，最后在指定地点引爆。

【Murray/Sly Tag Team】

Murray砸坏开关并举起门让Sly进入能源室，Sly躲避激光上到二层，再利用不断变化的支脚点前进。

【Sly/Bentley Conspire】



Sly偷钥匙让Bentley进入能源室，第一层需要用弩一上一下成对的射击移动的物体，二层则用炸弹炸掉地面上黄色的点。

**【Bentley/Murray Team Up】**

Bentley入侵电脑让Murray进入能源室，第一层举起所有插销，第二层空中攻击压下所有插销。

**【Mega-Jump Job】**

现在使用R2键可以跳得很高，跳上4个高塔顶。

**【Carmelita’s Gunner】**

用机炮打BOSS，注意BOSS放出的电圈。攻击外围一次可以关掉电圈的电使之失去攻击力，如果此时再攻击就会再次打开，要留神。

**【Showdown with Clock-La】**

踩着飞船残骸赶上BOSS，站在他的两边翅膀上引它抬头，此时马上攻击，打掉它的两只眼睛。坠落后Murray抬起BOSS的头，Bentley用炸弹炸掉BOSS并取下憎恨芯片，完成全部游戏。

## POINT 线索瓶的位置

左右摇杆分别控制人物走动和视角镜头。按下左摇杆可以看到任务地每个关卡都有30个绿色的线索瓶，走近它们会听到“滴答滴答”的音效，只要收集完全部的30个瓶子，这个关卡的秘密保险箱就可以打开了，里面存放的是Sly的特殊技能，游戏中除了线索瓶还有各种可以偷走换钱的宝物，不过他们的地点相对显眼，要么就是和任务地点或者下面要说的线索瓶地点重合，这里就不详述了。（按下R3键打开望远镜模式，下方会出现ESWN的标志，分别表示东南西北。下文所提及的方位，游戏时请使用望远镜来确认）

### 1

关卡西面一个大斜坡旁
分布在关卡外围四个方向的四艘小木船上
关卡西南的石门顶
关卡南面一个紫色圆顶尖
关卡北面房间靠河的阳台
关卡北面石门顶
钟楼前石门顶
钟楼后方
钟楼北面的两个房顶上
钟楼北面房子的雨篷
钟楼北面石门顶
钟楼下石桥底部
俱乐部后院的灯光架、圆形建筑顶以及两个阳台上
俱乐部北墙草堆里
俱乐部边门三个阳台
俱乐部正门北面阳台
俱乐部正门2层外围南面
俱乐部南面阳台
基地西面石门顶
基地正南面房顶
紫色圆顶北面石门顶

**●保险箱位置：BugDimitri's Office任务中到达的BOSS办公室。**

**●密码：231。**

**●获得隐藏道具：Sly的特殊能力——Knockout Dive，前冲攻击，能将敌人击晕。**

### 2

基地西面的断桥
断桥南面瀑布后面
城门外墙
护城河尽头木板
宫殿西北的小岛围墙上
连接小岛的大木桥下方草丛里
小岛的某个高台灯塔上
小岛的某个飘有旗帜但没点燃的灯塔上
小岛西面的阳台
小岛某个没点燃的灯塔上
小岛中央大房间的东面阳台
小岛飘有旗帜的点燃的灯塔
宫殿西北一房子的阳台
宫殿西面1、2层阳台
宫殿东、西两面隧道内
宫殿南面下水道旁
宫殿东面一颗树后面
宫殿东面一石门上
宫殿前面一面铜锣的下层阳台
宫殿东北面某个点燃的灯塔和某个没点燃的灯塔上
宫殿东北面一个亭子的顶部
宫殿北面飘有旗帜的点燃的灯塔
炮台下方通道内以及西北面的一个亭子顶
东面城墙外的尖刺上
护城河的石块和旁边的树下

**●保险箱位置：从宫殿后面下水道爬进去的房间。**

**●密码：857。**

**●获得隐藏道具：Sly的特殊能力——Insanity Strike，使单个敌人混乱。**

### 3

基地门口的正北面的那根柱子上
连有4根藤蔓的白塔的东南、东北、正西面的树上3个。
白塔上面对会摇动的房子向下看
白塔北面的卡车顶和树旁边
白塔北面峭壁上的房顶
神庙北面的两个房顶，石柱顶，阳台以及断桥下方的藤蔓上
神庙象鼻子下方
摇晃的高塔的底部以及东面柱子上
神庙门口
神庙象鼻子与南面桥之间的断壁上
神庙南面阳台
神庙南桥下方的藤蔓上
基地门口正南面的大柱子上
基地上层
卡车旁边的河流中一根藤蔓上
从神庙门向前走到木桥上，跳下木桥向后转以及这里南面的河流上
瀑布密门旁边
关卡最南端一座石门上
瀑布水车的西北面石门顶和西面房顶上
沿瀑布顺流而下，双层水车旁边

**●保险箱位置：Water Bug Run任务中最后到达的办公室内。**

**●密码：386。**

**●获得隐藏道具：Sly的特殊能力——Voltage Attack，作用是给武器加上高电压，小喽罗一击必杀。**

### 4

基地房顶上
基地东南面的屋顶
基地南面街道上方的电线
铁路桥顶上
另一座铁路桥顶上
有避雷针的房顶的南面一条钢索上
避雷针东南面的一条钢索上
避雷针东南面一个房顶的铁尖上
另一个有避雷针的屋顶的西北面2楼顶
监狱外墙东北角的一个平台上
监狱东北角监视塔塔顶
监狱北面的一个围栏顶端
监狱南墙探照灯顶上
监狱西角监视塔塔顶
监狱中一小块被围栏围住的区域内以及围栏的顶端
监狱中某房顶上一个U型铁架内
监狱西墙外的一个平台上
监狱中心塔顶，平台下方
监狱西面大门前的围栏上方
监狱东墙，铁路隧道顶部
监狱东墙平台上
监狱东南面的铁路顶棚上
监狱南墙平台上
监狱北墙外的一根钢索上
满是石像的桥的西面尽头左边的房顶
石像桥西面桥下一个蜘蛛网上
石雕桥东面桥墩中
石像桥东面旁边的码头附近
石像桥东面尽头一个路灯上

**●保险箱位置：Train Hack任务中最后一个电脑终端正对着的房子里，底部有一个排水孔可以爬进去。**

**●密码：248。**

**●获得隐藏道具：Sly和Bentley的特殊能力——Long Toss，作用是提升他们两人运用投掷物品的特殊能力（比如Sly的闹钟，Bentley的遥控炸弹等）时投掷的最远距离，被动系技能。**

### 5

基地东面的房顶
基地东面过桥后的右边房顶
基地东面尽头一电线上
基地西北双狮亭顶
双狮亭最南面的房顶
有两辆红坦克巡逻的大柱子下面
大柱子北面上方一个黄钩子顶上
断头台西面房顶
断头台旁边的树后
关卡北面高楼有石像的窗台顶上
关卡北面码头
码头后方吊起的牢笼
吊牢笼的高塔顶端
吊牢笼的高塔西南面一窗台顶和它的上一层窗台顶
吊笼塔西南另一个塔塔尖
吊笼塔西面探照灯后
基地西北最高塔塔顶
最高塔东面另一个塔楼的外围
Neyla总部大门上方
Neyla总部西面的一个房顶
Neyla总部后面房屋的屋顶
与Neyla总部相连的一段电线上
墓地石门顶
墓地内
大桥下码头处
大桥下方下水道内部
大桥西面的通道内

**●保险箱位置：Stealing Voices任务中偷窃听器的城堡内。**

**●密码：969。**

**●获得隐藏道具：Sly特殊能力——Rage Bomb，投掷物品，使敌人混乱。**

### 6

基地后方
基地屋顶烟囱旁
基地前港口牌上
基地前两艘船　望塔上
基地后船的　望塔上
两条铁路交叉点的下方浮冰上
关卡西面的电线上
车站屋顶边
车站站牌上
车站钟塔顶国旗上和烟囱旁
车站东面房子屋顶
基地东南面房子顶
篝火南面一段架空的铁轨上
篝火下方突起的岩石上
篝火旁小树后
篝火东面悬崖一组岩石上
篝火东面一段架空的铁轨上
篝火南面下方小溪中的岩石上
关卡东面山洞内3个
绕着高山的铁轨上
山洞前的隧道内
飞机左右两旁的山壁上
捕兽夹旁房子后面的山壁上

**●保险箱位置：篝火旁的小屋内。**

**●密码：129。**

**●获得隐藏道具：Sly特殊能力——Music Box，投掷物品，吸引敌人并催眠。**

### 7

运木卡车前方的隧道
孤山南面岩石上
南锯木厂附近的孤山上
南锯木厂的木道上
南锯木厂下方
南锯木厂东北面下坡路旁
南锯木厂大水车旁边石门顶上
南锯木厂底下的角落里
南锯木厂两边的窗顶
南锯木厂南面一电线杆上
连接南锯木厂的电线上
北锯木厂木道上
北锯木厂旁边的小水车处
北锯木厂河对面的房顶
北锯木厂东面的一堆木头上
连接北锯木厂的电线上
基地西北的山头
水车后方屋顶
大灯塔北面的码头
大灯塔塔尖
大灯塔东面码头
大水车西面孤树下
大水车的轴上
孤树西面的房顶
孤树附近电线杆上
基地东南一座山顶
关卡东面峭壁上房子的房顶
峭壁房子的北面走道
有3个木桩的大片平地上

**●保险箱位置：Laser Redirection任务到达的小屋内。**

**●密码：583。**

**●获得隐藏道具：Sly特殊能力——Lightning Spin，高压旋转攻击。**

### 8

基地正上方绳索及其尽头
基地正下方
右引擎电线上的灯
右边热气球顶
中央守卫塔前面的塔顶
中央守卫塔的两边
右翼尾部螺旋桨前面
中央推进器后面一根被激光保护的铁杆上
中央引擎室左面
左翼引擎的中心、前方铁杆和右边铁杆上
左后方螺旋桨左前方楼梯处
左右方螺旋桨右前的小旗顶
中央螺旋桨平台左侧、右侧、后面尾部堆放的木箱上
左后方上层螺旋桨架子上
左后船舱的外走廊
左后方破损的翅膀边上
右后方破损的翅膀边上
右后方螺旋桨处
右后船舱顶
右后方上层螺旋桨架子上
左前螺旋桨上
左热气球下方弹簧上
左前螺旋桨上方的旗帜顶端

**●保险箱位置：Murray/Sly Tag Team任务到达的引擎室内。**

**●密码：725。**

**●获得隐藏道具：Sly特殊能力——Shadow Power，隐身。**

□文/AZ　编排/宇部

# 人间五十年

□文——魔人 绅元月

## 第十二回 大内义兴！家族伟业的奠基者！

上次为大家介绍了“半将军”细川政元，这个多少带有点悲剧色彩的人物死后细川家便纷争不断。两个养子之间的家督夺位战，足利义澄与足利义植两个将军的上洛战牵扯出不少人物。其中不乏细川分家的细川政贤，细川高国，畠山政长之子畠山尚顺那些微不足道的小人物，但有一人我们必须去了解一下，还记得上期在介绍足利义材时所提到的帮他上洛成功重新登上将军之位的大内义兴吗？今回我们就来了解下这位为家族创造辉煌政绩的第30代大内家当主，大内义兴。



↑大内家的居城正门。

### 一路顺风的家督

大内义兴出生于日本中国的守护代名门，他的父亲是曾经在应仁之乱中协助西军作战的大内政弘*1。文明元年（1477年）大内义兴呱呱坠地，明应4年（1495年），基于他曾在征讨六角家的战役中表现出色，父亲弘之便把家督之位让于他，18岁的大内义兴便顺利地登上了战国的舞台，开始了他政治生涯的第一步。没有夺位之争的情况下接替家督之位大内义兴已算幸运之人，可更难得的是从他刚成为当主之后，父亲政弘就为其留下了宝贵的政治资源，这便是落魄将军足利义植。上回我们说到，细川政元废除了足利义植，而推举足利义澄为新将军，自己则在幕后操控整个幕府，这被称为“明应政变”。而被废除的足利义植此后便逃到越中国，投靠大内政弘屋檐之下。虽然大内政弘曾经是应仁之变中西军的将领，反对足利义植的父亲足利义视成为将军，但事过境迁，大内政弘对走投无路的足利义植伸出了援手，奉如上宾不说，还答应他往后有机会定要为他讨回将军之位。遗憾的是，直到大内政弘去世的那天，他依然没能让足利义植重登将军之位，也许是天命所归，这个遗愿落到了政弘的儿子，也就是大内义兴的身上。大内义兴深知这是一次千载难逢的机会，如果上洛成功，足利义植必定听命于他，如此幕府实权在握，要风得风，要雨便得雨，这可是大内家从未有过的功绩啊！不过万一失败，不仅足利义植性命不保，大内家在幕府的地位也会因为失败而直线下落，这又会给周围的尼子家与大友家带来可趁之机，不管如何都要从长计议，等待时机！

### 一帆风顺的上洛之路

正当大内义兴摇摆不定，思前想后之时，老天又再次眷顾于他，上洛的机会不久后就出现了。“半将军”细川政元推翻足利义植后，两个养子细川澄元与细川澄之为了家督继承权争斗不休，而最后的结果竟然是细川政元被细川澄之的家臣香西元长所暗杀，细川澄元被细川澄之逼迫放弃家督之位，而将军足利义澄也被迫承认细川澄之为细川家继承人。一个月后，细川澄元在分家兄弟的帮助下反攻，细川澄之与香西元长不敌，双双战死，将军足利义澄又不得不重新告知天下细川澄元才是真正的继承人。这几次折腾下来，幕府局势已经相当混乱，大内义兴知道时机已经来临，便率领大军挟将军足利义植上洛，与京都的细川高国*2里应外合，而同在京都的　山义丰与细川家原本就不和，当然也助大内义兴一臂之力，在如此大好形势下，大内联合军势如破竹，很快便攻破了细川家的防线，细川澄之与家臣三好长辉逃往四国，将军足利义澄则逃往近江六角家。而后三好长辉与六角联军反攻京都却被大内义兴军队大破，三好长辉自刃。1508年，在大内义兴与细川高国的主持下废除了足利义澄的将军之位，足利义植重登大宝，而大内义兴也顺理成章地得到了自己的代管领之位，与细川高国一起主持幕府，足利义植依然还是傀儡将军。虽然细川澄元与细川政贤后来再次率兵反攻，可惜天命已定，只能以失败而告终。从此大内义兴执政道路一帆风顺，连续11年把持着幕府的实权。

### 一病不起的勇将

不过在1518年，由于尼子家与大友家对自己守护国的侵略与骚扰，大内义兴只得返回越中国周防，与尼子军和大友军展开保家之战。说来也怪，在与他们两家的战役中，大内义兴连连取得胜利，原本只是保卫自家主地与领土的战斗最后竟然反过来成功夺取了尼子家与大友家的领地，一下子大内义兴把家族的势力提升到11国守护之巨，这与曾经被称为“六分一殿”的山名家族有得一拼。不过，或许是因为大内义兴一生太过顺利，太过成功，老天可能也对他产生了妒忌之意，在1528年，52岁的大内义兴病故于阵营之中，这位骁勇善战的战国武将最后一刻也是在兵营中悄然陨落的，无不让人对他产生敬佩之情。不仅如此，大内义兴还多次修缮各地佛堂，兴建多个庙宇，为当时佛教在日本的发展奠定了良好的基础。可惜他的儿子大内义隆在此后并没有保住父亲打下的江山，在与尼子经久、陶晴贤、毛利元就等人的纠葛中让大内家走向了灭亡之路，这些我们以后再做介绍。



↑大内义兴之墓。

### 小知识密抄

1. 大内政弘（文安三年，1466年—明应4年9月18日，1495年10月6日）：

大内教弘之子，室町时代起就拥有周防、长门、丰前、筑前四国守护权的实力大名。应仁之乱中加入山名宗全的西军，担任各地重要的转战任务。在山名宗全与细川胜元死后，他带头从京都撤收军队，结束了10战乱。同时他还是个精通日本传统艺术、和歌与连歌的文人。

2. 细川高国（文明16年，1484年—享禄4年6月4日，1531年7月17日）：

细川家分家，细川政春之子。1507年协助细川澄元讨伐细川澄之成功，间接过细川澄元手中分得幕府部分权利。而后又与大内义兴联手推翻足利义澄，以足利义植为傀儡将军，与大内义兴一同瓜分幕府政权，还代替本家的细川澄元成为了家督。此后大内义兴由于自己领地受到侵犯被迫离开幕府，他便独揽大权于手中。最后在三好元长与细川晴元的征讨中自刃。

责编/宇臣



# RPG幻想辞典

## 【妖怪列岛之百鬼解读】

### vol.16 犬神 いぬがみ

**犬神被认为是附体妖魔的一种，也曾被称为犬神筋、犬神统，但因为人们世世代代对筋这个称呼有所忌讳，所以一直也就以犬神称之。起初的犬神并非是神类，其反而是一类势力庞大的邪妖。**

犬神，いぬがみ，也作狗神，位列于鸟山石燕大师《图画百鬼夜行》之前篇阴，本是家犬，其外形和天狗倒是有几分相似，不过都出自于同一大类，这也算是亲戚了。但又不同于天狗的是犬神更像是狼所化为，青褐的皮肤加上锋利的爪牙，作为雷系妖怪，其也拥有较高的地位。尽管戴着一象征身份的小官帽，但平时身着破烂的衣裳，真是天狗的难兄难弟啊，行动敏捷，善于把握人内心的思想，能洞察到人类一些不良的想法，并利用这一点而附身人体。除了天狗，犬神和另一妖怪的关系也甚为密切，这将是我们今后将要介绍到的白儿，也许初期的犬神只是在人间落魄只能附身于他人之处，但到后来却有"神"运亨通的一天而成为真正的神，当然，这都是后话了。



犬神的正体原形被认为是死去的狗的灵魂，这源于从我们中国传来的犬蛊的民间信仰和日本其自古以来的动物灵魂崇拜信仰，亦或是一些佛家守护神信仰被民间的民俗学者们的论调所影响折衷从而被歪曲发展了。古时这个关于犬神的民族信仰广泛盛传于四国一带、中国地方的西部和九州东部。而西日本则被认为是犬神的聚集地，其中又特别是高知和德岛两县，那里除了犬神数目多之外，甚至还有一部分专门守护犬神和操控着他们的一族人，如犬神使等，这些将在后文中提到。而关于犬神的起源则是众说纷纭，更悬乎的便是狗头降，利用巫蛊之术而使犬神降临。德岛县关于犬神的则更多是被其附体的女子，犬神的势力也通过她们的生育来蔓延。



要是谁的内心持有对别人的嫉妒或是憎恶的念头等的话，犬神便会立刻附体到其身上，而被附体的人则会对外表现出精神混乱等异常的症状。但被附体的人还不算是犬神，遇到这种情况找医生往往是解决不了问题的，只有请来祈祷师帮忙驱除才能使之恢复正常，在大家看来，这些被犬神所迷附的人往往都是精神错乱或反常的疯子，而被犬神附身的女子结婚生育后其儿女也将是犬神转世而成的真正犬神，所以在当时那个年代，对于新娘都要进行所谓的检查，看其是否是凶星犬神附体。



↑鸟山石燕大师笔下的犬神和白儿，把他们画在一起的用意是什么呢？

人们也常取能附身的犬的灵魂作为一种蛊毒来使用，而使用这蛊毒的便是能操纵犬神被称之为"犬神使"的人，而犬神也往往是他们人为所作的。在祭祀狗神时，往往是把狗的整个身子埋在地里，只露出其一个头在地面之上，然后将食物放在它的面前但又让它吃不着，只能眼巴巴地忘着，直到最后它就快要饿死之前用刀在背后将其斩首，最后再挖出之前在土中所埋部分作为祭祀物，直到整个祭祀过程完成。不过这只在四国和九州的一部分地方流传，在四国的西部这还被称为旁门左道的邪说异端。但被犬神附身并不一定就完全都是坏事，只要家里有人在被附身后，用以上的方法进行祭祀，则以后便会家运昌隆，反之，怠慢犬神附体就会带来血光之灾。尽管有犬神附体的女子生育后也会将附体犬神遗传给后代，但其实也不是没有驱赶犬神的办法，除了之前提到的请祈祷师之外，还可以通过把野兽烧焦后给其食用或不停地咏唱经文的方式来解决问题。




↑以犬神为题材所拍的电影，也曾火热了一把

在爱媛县的周桑郡也还有关于犬神口传，要是某家有犬神附体，那么其全家人都将被犬神附体，往往只有自己的家人能够看见或察觉犬神，外人都看不出来，而犬神的数量也往往与家人数量所一致，并将会以家人数量改变而发生变化，当然对于一些在祭祀方面处理得当的家族来说，这也不失为一大好事。

■文/nakazawa　编排/宇部

# 次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



以丑为美是现代人的审美趣向，斑驳粗糙如岩石，恐怖的眼睛，粗野而霸道。一个字：“酷”！10月10日前邮购赠送24k纯金电镀《电软十周年纪念币》一枚。生化怀表将采用预订销售方式，详见本期广告。

## 生化危机纪念怀表

■定价：49元　现接受邮购（请注明：“生化怀表”）



钢之炼金术师银时计大礼包销售一空。现推出升级进化版。更忠实于原著，表壳背面印字和双表盘图案。进口机芯，质量无忧。新版炼金术师认证证书。银时计铝盒版将采用预订销售方式，详见本期广告。

## 银时计铝盒版

■定价：55元　现接受邮购（请注明：“银时计铝合版”）




14首经典动画MTV完全收录，选材眼光更毒，制作水准更棒，剪辑手法更纯，看过金版银版就知什么叫过瘾，上市一小时内抢光，fans必备

## 动感红宝石MTV（第二版）

■定价：9.80元　10月7日




国内第一本游戏开发专著，作者留学美国，专攻游戏动画，本书全面介绍了游戏设计与开发的基本知识，普及与提高兼顾，敢印第三版，必有需求

## 游戏的设计与开发（第三刷）

■定价50元（平装本）57元（精装本）　10月中旬只限邮购




权威作者，权威资料，权威制作，权威攻略，240页全彩攻略本，口袋系列经典CD，毛绒正负电兔玩具极可爱，掌机迷第一本攻略本值得期待。

## 口袋妖怪绿宝石攻略本

■定价：18.00元　10月10日出版




合集上含12张光盘，240面全彩铜版印刷，赠送专为合集设计的钢炼兄弟联金属钥匙扣，特制豪华塑料包装盒，经典，才值得我们欣赏收藏。

## 动新2004合集（上）

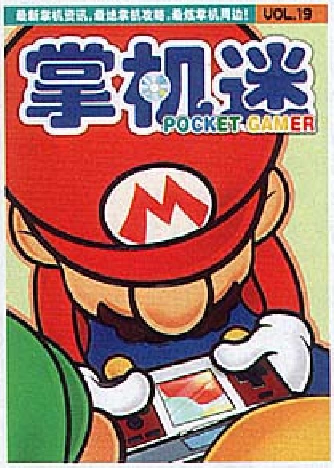
■定价：50元　10月中旬出版




红色珐琅吊饰配上粗粗的链子，绝对炫目，绝对炫耀，炼金术师经典影像，精美全彩画册，豪华外包装设计，COSPLAY和动漫FANS必备。

## 钢之炼金术师项链（第二版）

■定价：22.80元　10月1日出版




掌机半月第一刊，大改版，大变脸，大便宜，附带VCD光盘，极高性价比，奖品扩大到120个，光GBASP就22台……心动吗？心动不如行动。

## 掌机迷（19）

■定价：9.80元　10月4日出版

**电子游戏软件**

2004年第1～21期（5/6合刊售完）　9.80元

**动感新势力**

2004年14、15、18、20期（最新）　8.80元

**掌机迷**

第9、14、15、16期　10.00元

第17、18、19期（最新）　9.80元

**电玩新势力**

2004年30、31、32、33、34、35、36期（新）（DVD+CD）9.80元

**游戏批评**

第7、8、9、10、11、12、16、17、18辑有售，每册6.50元。

| | |
|---|---|
| 轻松胜利十一人 | 15.00元 |
| 吉卜力动画MTV全集 | 9.80元 |
| 收藏寂静岭（少量） | 19.80元 |
| 标准掌机典藏 | 20.00元 |
| 合金三合一（大特价） | 50元 |

邮购地址：北京安外邮局75信箱　发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177　邮资免取



ANIME NEW POWER
动感新势力
2004上半年合集
VOL12-17
赠送：
钢炼兄弟钥匙链
5大特辑内容
31部动画介绍
240面全彩合订本
20首经典动画MTV
超值价
50元
10月中旬发卖
定价：50元
经典！才值得收藏！！
动感新势力2004上半年合集
VOL12-17精彩内容尽数收录
彩色封套
次世代专用豪华塑料光盘盒
240面全彩合订本
12张精彩VCD+CD
附中日文对照CD歌词
赠品同样诱惑无穷
钢之炼金术师兄弟
联金属钥匙扣一套
爱德华与阿尔
的魅力你能抵抗得了吗!?
即日起接受邮购　邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取


炼金术项链
第二版
眩目热卖中
钢之炼金术师
动感新势力
炼金术项链
超值价:22.80元
邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010－64472177 邮资免取

# 《掌机迷》VOL.20（10月下）

## 10月15日上市

定价：9.8元

最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机

# 掌机迷 POCKET GAMER



# 十月重奖120名

继九月奉上101份幸运大奖后，本月《掌机迷》继续热情回馈广大读者对本刊的厚爱，再加更多好礼，共送出120份超值奖品，其中GBASP的数量翻增一倍，我们将会在十月上下两期中共送出22台。只要您购买《掌机迷》就有绝大机会得到最流行的酷眩掌机！

GBASP共22名

钢炼黑项链40名




火影挂饰七件套共28名

叮当钱罐共30名




参加办法：1、将《掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部，即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内（例：10月（上）的抽奖活动截止时间为10月15日），回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

## 9月101名中奖名单本期揭晓！机会多！快来找到你的运气

# 诚意内容+诚意价格+诚意好礼

收藏掌机迷　收藏你的掌机生活

# My Game My Home 闯关族的家

没人能拒绝在秋天犯懒，否则那样的秋天就会变得很没有味道，所以木头就犯了一下下懒，所以闯家就异主了一段时间，所以自己就一再找时间进行忏悔，所以这期特别号我就特别想再改一改……所以下面就成了现在这个样子，满版艳丽，代表了最近一段时间来自己的心情，也希望大家的生活能像闯家一样充满色彩，充满乐子。

## 打造金秋特别版！给你闯家最好看！回归！

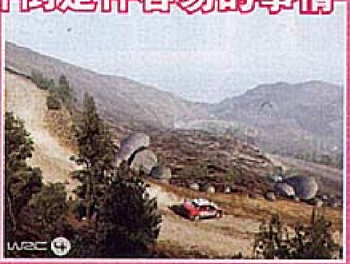


“风林最近在玩什么呀？”来自合肥的罗坤读者一上来就问了木头一个愣头。这样一简单的问题，回答起来总是不太容易。通过对前天晚上一顿新疆大拼盘的回忆，确认了自己并没有患上什么失忆症，这大概是最值得庆幸的，所以……还是不要刁难自己的左右脑了，尽管开发那90%未利用的脑力资源是未来人类必须面对和挑战的课题，但我还是很果断的决定不要把这件事关重大的任务现在就做掉，以给今后的寂寞日子找点闲杂也好。最后得出的结论就只能是我不太清楚。大概看到这里的读者会习惯性的出现厌烦的情绪吧，自己总是喜欢说一些和杂志无关的废话，却还能惹得大家喜欢，这样歪打正着的结果，以前打死我也是不敢想到的。尽管不敢想，不过不知道为什么却这样做了，游戏打多了人就糊涂了，或许风林以后成为了恶事例被广大玩家引以为戒也说不定。反正生活就是这么一回事，真实一点才能做得更好吧。

这次开头不打算跟大家卖广告了，在这里向广大玩家道个歉，上期本刊的“无双报道”栏目将SCE旗下上田文人的会心作“旺达与巨像”的名字翻译错误，实在该打，为此风林特向翻译人员进行批评教育，以杜绝今后再有类似的情况发生。像这样的游戏，出现了令人尴尬的翻译错误实在是太不应该。很多读者在来信中都有谈到最近的《电软》的质量问题，大家对最近杂志的内容没有出现提高而提出了自己的看法。本来按照习惯呢，或许应该找个地缝之类的钻一下，不过风某这次不打算这么做，直接准备让巴掌扇过来而且还迎头接着。这样的态度按理说是绝对够诚恳的，因此本期我们就为广大读者做出了特别的补偿，并且在近期还将继续革命一下。以免造成脊梁骨部分时常感到不舒服，而影响到自己的脾胃。近期不知怎地，吃东西不积极了，在这么关键的金秋，在风林心理出现了少有的厌食情绪，真是少见少见。

## 说说最近的关注或许倒是件容易的事情






还能有什么呢？PSP吗？没有的事情，风林现在脑子里充斥得更多的是轮胎磨于石地的声音。最近编辑部里新上的编辑对风林致爱的WRC系列非常的不屑，这样的情绪很不对头哩！并坚持——“柯林迈克雷拉力5”比WRC要好……无话，罢了，咱们等WRC4年底出来再说，看看什么是硬派。

凌晨，两点，无眠，爬起来擦拭自己心爱的主机，感觉真好……嘎！（北京 sheepblood）

## 特瓦夫皮糙肉厚

这期电软的游戏的黄金栏目让我震撼，当看到目录中FC一栏的《赌神》时，我简直不敢相信自己的眼睛。等翻到那一页时，我感觉体内隐藏的热血又再度沸腾了起来（上一次是买土星时）。这是一个曾让我魂牵梦绕的游戏，第一次见中文的RPG不说，光是其独特的系统就足以称之为经典！各人物的对话也很有趣，在地图上调查时会捡到瓶盖，甚至还会有踩到大便这种事！BOSS战也很精彩，让人手心出汗，脚底发软。我曾经在同学面前演示过惊世骇俗的三小时打到第五关——凯旋，不知能不能进封神呢？这期虽然只有两页，但还是让我好好感动了一回，最后祝电软越办越好！（上海 Leo）

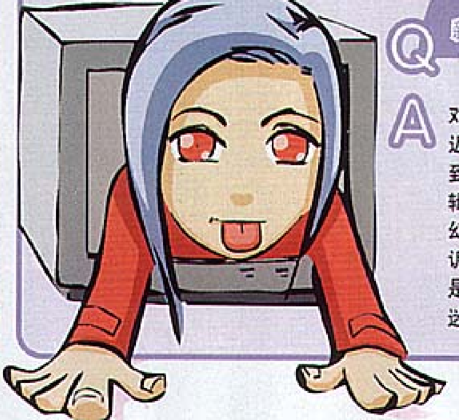
“赌神”的选题是在风林一日无聊翻看老《电软》时想到的，接着我们便找出了游戏进行复习，而风林后坐的小沛则更是游戏上瘾，与国王反复进行轮盘赌，赌兴一发不可收拾。结果当期栏目則强硬由小沛来完成了……




风秃秃，我今天在地铁上看见你了，头一次见真人好紧张，本想和你打个招呼，只是看你一门心思的看报纸，我没好意思上前，不过你可真是雷锋呀，在你面前有个座都不坐（难道是眼睛不好使？），如果以后谁想见到真人版的风秃秃就按我说的去做好了，时间是X:50至X:00哟！——北京 natasushi

您这样做就好不了，我好不容易早起了一会儿还被您发现，不过能勇于在上班高峰在地铁里游走，勇气可嘉。风林一直以为，看报纸要站着看，坐着看屁股就要得到享受，那感觉显然对我报纸的阅读有所影响，因此我宁可站着看。同时，站着看还有一好处，就是可以同坐着的人一起分享报纸的乐趣，下面的人抬头看，虽然他的脖子有点酸，但却免费阅读我花费薪水买来的文字大餐，我想这不亏，起码人家自己觉得不亏，不然也不会撅着脑袋了。风林喜穿平底鞋，因为可以脚踏实地，而不至于离地球太远，让我失去重心，因此我更愿意踏踏实实站着。其实最重要的原因是，编辑们都坐了一天了，屁屁快磨出了茧子，还是多站会儿好，免得岁数大了一站起来小腿肚子哆嗦……

## 唯夜的性别疑问



Q 新编辑唯夜是MM吗？（长治市 jeefwk）

A 对于唯夜的性别疑问，最近非常集中，而风林也感到非常奇怪……大概是编辑形象让广大读者产生了幻想。风某可以负责的告诉大家，编辑部第一女性是飞月，第二则在《掌机迷》哦！

## 游戏的画面重要还是游戏性重要？你只能选择其一，请说明理由！（上海 石神）

这是一个问一万个人有可能得出一万种答案的问题，因此，我的回答不具有参考性，希望不要误导各位就好……我们不谈游戏理想，仅说说现实。

当然，画面是重要的。虽然这样说难免会被不少自许高境界的玩家找到取笑的机会，但编者以为这是现今面临的不能回避的现实。游戏业处于高速发展中，游戏软件推出的速度日趋加快，这样的生产出在近年对于消费市场来说实际一直处于供大于求，即消费者根本无法接受这样多的软件。尽管厂商会抛出“给消费者更多选择”的宣传口号，但实际上是痛苦谁知道，投入大量资金而无法收回成本的厂商不计其数，接连关门的厂商也就不可避免了。游戏数量的众多也让消费者在选择上往往会出现举棋不定的情况，如果懂得读相关杂志报道的话还好说，如果是很少了解游戏的人打算顺利选购一盒适合自己的游戏，则是难上青天，因此，直观的画面效果就往往成为了消费者选购的重要参数。一款拥有出色画面的游戏的确能够吸引眼球，对于现在的游戏厂商来说，能够吸引消费者多瞟产品一眼就已经算是成功了。当然，画面至上实际上是一个让厂商无限投资的怪圈，但对于游戏来说没有比画面更能直接传达给消费者的途径了，开发者在画面上的追求是可以理解的。不过，如果能够开发出像“瓦里奥制造”或者“EYETOY”那样只要看一眼就知道乐趣在哪里的产品的话，“画面最高”的言论也就不攻自破。虽然厂商们也都明白自己应该朝着什么方向，但想要做出这样的杰作，怕是等到产品推出的那天，员工们已经吃不上饭……




乔伊就属于那种在画面和游戏性上都登峰造极的少数，广大玩家能够打到这样的杰作无疑是幸运的，在这样有难度的游戏面前，显然是教训了不少产生浮躁情绪的玩家，因此我们也就不难理解PS2销量最终不能达到GC的成绩的原因了。上图中的人……不说大家也知道是谁。

## 这不是一个能够塌心下来游戏的年代，不知道这样说能否被认可。

或许会有读者认为编者这样的口气实在言过其实，但编者以为这种说法算是尽到了自己的责任，说实话。现在的信息渠道实在是太过丰富和复杂，对于玩家来说更多的已经从单纯的体验游戏转移到观赏游戏的阶段，或者说观望。能够真正塌实下来细心的对一款游戏进行一番透彻研究的人少之又少。玩家的耳旁总是传来太多的声音，例如厂商的炒作。甚至有不少读者已经给风某来信询问如何顺利应对PS3的到来。试想这样下去又怎能安心关注游戏本身，而不陷落于厂商故意玩弄的硬件渲染圈套？时间总是有限的，风某以为玩家的生活在于体验游戏和交流游戏。前者是较独立的，后者则是需要相对的。而对于杂志来说，编者认为我们有责任和义务构架起有利于玩家认真交流学习的平台。今后，《电软》在游戏方面会痛下苦功，或许回看九十年代，我们还可以得到不少启示。




□ 高难度的游戏需要高手来对付，《电软》今后将会给大家源源不断地带来国内第一流的超高记录攻略和影像。同时，由编辑部内部制作的究极影像也在陆续蓄备中，敬请期待。乔伊的超V彩V攻略就在近期，万勿错过！留心《电软》。

## 幻侠追求：超V难度全关卡彩V实现！

最近莎木online透露了消息，不知3什么时候开发啊？我好盼望3快点出啊！不知风林您喜欢莎木不？希望你们能够随电软赠送莎木的音乐CD！（山东泰安 冰洋）

您应该已经看过了本期关于“莎木online”的介绍了吧，说实在的，编者并不期待，虽然细节模仿原作还是比较接近的，但在人物上则尽失原神，完全不在状态上。“莎木”之所以伟大，正是因为她诞生于单机平台，在单机游戏中可以鹤立鸡群，可以成就并树立前所未有的模式，但当同样的模式淹没或消失在网络游戏的洪潮之下后，“莎木”也就失去了自己，更何况我们也无法在这款全新打造的网络游戏中找回似乎已经失去的故事情节——“莎木”是不是会有“3”，还要看今后SEGA心情，也或是看能否给大厂一个薄面来继续赔钱了。风林是“莎木”的铁杆饭，不过编辑部一干小生似乎也都对“莎木”推崇备至，大概是里面强烈的华式风格在作怪吧。

我今天买了一张PS2的幽幽白书，回家一玩，真是叫我大跌眼镜，画面还算过得去，但是手感……差得要命。还有配音，一水儿的老美，真叫人恶心。不知风林玩了没有？如果玩了，请告诉我所有隐藏人物如何打出来？如果还没有玩，就请不要浪费时间和金钱了，这款游戏真的很垃圾。（北京 康欲博）

本来正打算玩，您这么一说，一下使去了编者三分兴致。没有打过，便没有发言权，因此风林在这里先不对本作进行评判，大家留意本期“编辑点评”中对本作的专门述评好了。最近美版游戏似乎非常盛行卡通渲染的格斗游戏制作，已经推出的“龙珠”就是先例，不过人家ATARI那个可是卖得正经不错哦！截稿前还没有拿到“幽白”的销售成绩。想起来，似乎美版游戏在操作感方面都制作得比较古怪，就这一点，亚洲人一直很难适应，比如先人“龙争虎斗”，那就是生硬派的典范嘛！发展到今天，人家自然有自己生硬的一番道理，毕竟老美是习惯的，只要不是招式慢半拍，不是跳格，不是摄招判定过于严格……我想还是可以接受的嘛！大家不要拿日本的细腻派来对量，那样显然有失公允。

## 如果我是JOE，当老师向我丢粉笔和黑板擦时，我要发动SLOW；考试瞄小抄时，我要发动MACH SPEED！（山东济南 小咬无敌）

风林，你曾经说过在网上的有些问题会刊登在书上，那么假如有100个问题会有多少刊登在书上？会有多少刊登在网上？（上海 ？）

您这个问题还真难回答，原则上讲，一切优先杂志，因此精辟精彩的问题我们都会首先用在杂志上作答，我想这也是广大读者朋友希望的。当然，在杂志上刊登就无法实现快捷快速，所以一些十万火急的问题我们尽量给玩家在网络上解决。现在“三柄人”论坛已经开放，风林推荐大家还是多多到上面去提问，尤其是游戏的问题，很多《电软》读者都会在上面热心回答，为论坛创造了良好的讨论气氛。其实就木头本身来说，还是喜欢在杂志中为广大玩家服务，论坛再方便也不如一本实实在在的杂志握在手里的感觉爽快，也正是因为有大量与我同感的读者，成就《电软》能够长盛不衰。想得到全面的信息，显然还是书本来得最直接，毕竟，我想在公交车上拿个笔记本上网就现时来说还不是那么方便……不是吗。



# 抢购热情让人瞋目

九月份一贯是杂志的旺季。原因可能有二：一是秋高气爽，较适合于户外活动，闲逛的时间就多一些。书亭报刊的营业时间相对也较长。另外就是学生刚开学，考试升学的压力都还没有那么大。《电新DVD》经过一段时间的蛰伏，36期因为改版，赠品（加送铃木裕签名鼠标垫和不干胶）等，销量大幅度回升。当然也可能与DVD机的家庭拥有量不断增高有关。

特别让人瞠目的是《钢炼项链大礼包》和《动新红宝石MTV》。前者上市就被一抢而光。有些批发商甚至做起了零售。红宝石MTV则更 据网友反映，西安每位零售商限批三本。 些零售商因为数量太少根本不敢拿到摊上 只能偷偷卖给相熟的读者。一位广州读者 光其火，责问红宝石为什么那么久还不到 底有没有谱？其实《动新红宝石》已在广 货六天了。

据风林所知，《钢炼项链》第二版已于 一日前上市。《动新红宝石MTV》第二版大 十月七日前后上市。喜欢的读者留意一下。

## 最新上市时间表

上期《电软》刊登了近期出版品的时间表，有些调整。最新的上市时间表是：

| 时间 | 项目 | 定价 | 备注说明 |
|---|---|---|---|
| 10月1日 | 掌机迷(19) | 9.80元 | 抽奖加大力度，120件好东西，光GBASP就20台。 |
| 已上市 | 电新DVD(36) | 9.80元 | 三周年改版，大开本，赠礼品，一赠到底。 |
| 10.7 | 动新红宝石MTV第二版 | 9.80元 | 动新MTV第3弹，无限精品，动漫粉丝收藏。 |
| 九月底 | 钢炼项链(红) | 22.80元 | 第2版上市，应该再现第一版抢购风潮。 |
| 9月度 | 钢炼项链(黑) | 16.00元 | 限量次世代商城发售，黑色，另具一格。 |
| 10月初 | 动新(20) | 9.80元 | 销量突破纪录，赠钢炼手套，新奇！ |
| 10月20日 | 生化危机纪念怀表 | 49.00元 | 丑就丑到底。进口机芯，内赠24K镀金<电软>十年纪念币一枚。 |
| 10月20日 | 银时计铝盒版 | 55.00元 | 开高级动漫周边先河，升级进化版。特别银时计铝盒。 |
| 10月下旬 | 动新2004合集上 | 50.00元 | 12张光盘，240面全彩内文，可爱赠品，限量版。 |
| 10月上旬 | 口袋妖怪绿宝石攻略 | 18.00元 | 掌机迷第一个攻略本，看有没有尾巴露在外面。正负电兔粉可爱 |
| 10月下旬 | 轻松胜利十一人 | 15.00元 | 二百余面全彩国际32开精装攻略本。随书附赠实用解析光盘。 |

以上的发售表大致是准确的。因为有十·一长假，铁路运输，市场休息，印厂休息等因素，十·一前的商品可能会在十月七日后上市，敬请谅解。

## 新销售方法有待读者支持

钢炼银时计的推出标志着国内动漫市场高档周边的突破。在广大读者 持下，销售成绩也不错。10月20日推出的《生化危机纪念怀表》和《银 铝盒版》，将采用新的销售方式，即定量生产，预订销售。请决定买这 怀表的读者于10月10日前向出售《电软》《动新》的书报刊亭预订。我 根据各地批发商预订数量生产发货。因此没有事先预订的零售商和读者 就买不到这两款商品。请读者特别留意。

定量生产，预订销售是一种新的销售模式，是否可行还有待市场检验 善。其中读者和渠道的大力支持是必不可少的。

## 口袋妖怪绿宝石攻略本考验编辑

今年八月底，风林就和《掌机迷》的编辑向头头提出有关出版绿 攻略本的企划案。 头头以市场风险过大而搁置一边。经风林一再申请 以实现。不能说是一生悬命，但确实是能赢不能输，否则……。绿宝 略本是否是国内第一本攻略本风林不敢讲，但是《掌机迷》第一本攻 则无疑。沾了“第一“也并非沾了仙气，（又不是奥运比赛的第一名） 还要拿出真货干货来才。风林和小编都有信心做出一本权威的口袋妖怪 本以“名垂千古，”不知在掌机玩家眼里是否会“遗臭万年”？不过那 负电兔真的挺好。前几日，印刷厂的业务员看到电兔就两眼冒绿光。马 一个送给小孩，连说“真可爱！”

那么多项目，要累垮了。古人云：慈不掌兵！原谅风林吧，阿门！

## 如果有把手柄扔向电视的冲动，那至少可以证明你真正的融入进去

**根据不权威统计，绝大多数玩家都有过咒骂游戏制作人的现象，有至少50%的玩家有将手柄扔向电视或有过这样的想法。这样的冲动现象虽然掺杂了暴力，但却令编者感到十分触动，这至少可以证明在玩家冲动的那一刻，他的确是因为自己热爱这款游戏或是不热爱这款游戏而引发了接下来的不理智反应，进而可以证明他是认真的玩过了这款游戏，起码在自己认为无法接受或无法进行下去前，他都有想过要好好尝试下去的念头。这并非编者小题大做，因为现在我发现，有这样冲动的人已经越来越少了。低廉的塑料片已经使许多人迷失在了不停换碟的魔咒之中，甚至已经不再去考虑自己耗费时间究竟是得到一个什么样的结果。当然，不想活得太累是一个很好的借口。**

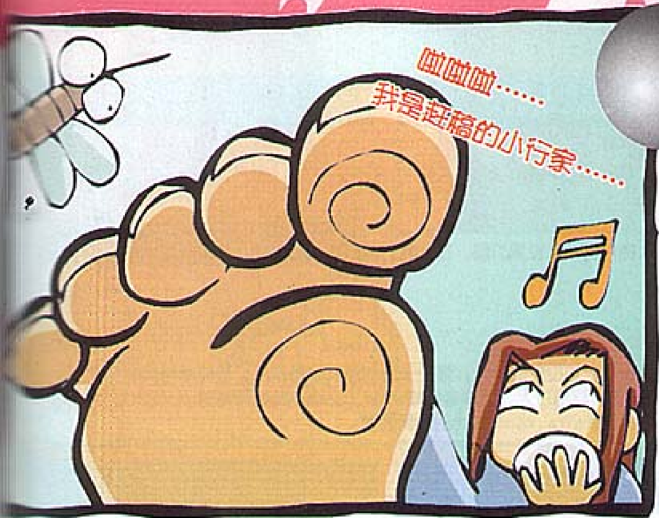
等咱有了钱！哼！PS2买两台，平放玩一台，竖放玩一台，XBOX买两台，一台玩游戏，一台练举重，GC嘛就一台吧，桌子放不下了！（山东东营 刘玉鹏）

主机买得越多，就越能体会到居室装修的学问，以木头为例，家里主机大大小小加在一起也有二十部以上了，虽然有的机器以纯收藏买入而不拆包装，但绝大多数机器都已经不再一手。这些主机能入柜的入柜，而像那些主流硬件，则还是摆在门面上，起码94年以后推出的基本上都放在外面。如果安排摆放位置，既要美观又要实用无疑就成了必须苦心钻研的难题，因此风林自我总结出“摆放的美学”，如何合理安排你的游戏居室环境的问题随着玩家购买的软硬件越来越多，也就越突出。今后有机会必要为广大玩家推出如上专题，为一小部分先富起来的玩家解决麻烦。因此，刘读者所说的“平放玩一台，竖放玩一台”也就不成为问题了。

在电脑课上来家，厉害吧！想问一下还有没有人说没兴趣打机，我哥也不想打了，只打“实况”，经常欺负我，有没有实况的速成法？望风林解救我。（信宜 QLS）

您还真问对人了，虽然风林在编辑部的WE水平中一向不起眼，但自己 为自己还有几招能拿得出手，最近就以某亚洲弱旅屡次力克强敌， 痛快。自己的总结就是WE不能经常玩，一周玩一两次，足以，以避免 己的套路被对手摸透……前面说得多是玩笑，如果真打算练习WE的读 不妨留意本刊近期即将推出的《轻松胜利十一人》一书，该书将会为 大读者彻底分解游戏中的方方面面，并有中国最强的WE团队联手主打 WE博大精深，内容的宽泛不是一句两句可以总结下来的，尽管本刊每 有详细的“足球学堂”栏目在连载相关技巧研究，但还不足以深入挖掘游戏的潜在内涵，因此，专门的WE题目专刊就成了必要的推出的项目。当然，仅此还不足以让编者下定最终决心，广大读者的强烈呼声才是我们这次决定制作的原因所在，全部精彩敬请留意下期杂志完全报道。






## 想换新掌机的读者可以冷静了

**很多人在摩拳擦掌，很多人在埋头攒钱，很多人在谈论大势，还有很多人在犹豫不决。所以，有很多人来信提出了相同的问题。所以，有很多人对编者的看法就特别的看重。所以，风某就感觉到肩头特别的有压力……**

本期老实说起来我们把主要目光集中在了两大新掌机上，这与大势是一样的，读者关心，编辑们也同样关心。PSP该说的没说，不该说的不少说，除了东京展中一排排整齐划一的美女队列外，对于PSP展台，我们还真不一定能留下太多美好印象。就算是想起了一刻的试玩，那也是因为我前面站着一位身背电池包的模特姐姐的缘故。看上去，任天堂着急，因为他匆匆"战术性"的公布了DS的价格和发售日；看上去，索尼不急，因为即便是在展会上提供地试玩游戏在开发度上也完全赶不急主机发售。因此面对这样一种情形，我也就气愤得有些说不出话来了，也不知道究竟我们为厂商着得哪门子急。我们的胃口怎么就那么容易被吊起。最后，我不得不拿着GBASP，继续我伟大的"口袋"之旅。

## 请各位教小弟一下JS讨好大法吧！拜托了！（河北 same）

我多年闯荡游戏店，自觉不会再被骗了，可是最近我发现有些店铺用出了新招，耍得顾客晕头转向，特此给风林，北斗而位，望二位大哥有所关注。

——美人计：不用说了，英雄难过美人关，老板发出新攻势，有美人在身边，我想没有几个不晕的吧。这招最狠……

——空城计：有的店广告打得贼响，里边的东西却贼烂。

——苦肉计：自己把自己说成是被别人挤兑的走投无路了，比其他的店少个十几二十块的，然后很宰你一把。

——离间计：BOSS对付买机陪同者的计策，即分散其注意力（有的BOSS把陪同者夸得五迷三道，有的则用店里其他的东西来分散注意力）这招最阴......

再加上一些老计策，比如"浑水摸鱼"，"鱼目混珠"，"暗渡陈仓"之类，简直让我们防不胜防，在看到BOSS用出我以上陈述的这几招后，大家还是"三十六计，走为上"吧。

——沈阳 高洋

## 还是那偷偷卖银碟的营生

**因为有需求，所以有市场，但并不能因为这样就来证明存在的合理性，如果这样论证下去，大概任何战争都有其道理的一面……世界离乱套也就不远……**

一提"奸商"二字，好像就让人狠得牙痒痒。现在做游戏老板说起来还真不容易，口碑风一股一股猛刮，还要不时提防同行的恶性竞争。很有些人正在为广大的地板商人们担心今后的营生该如何继续下去，比如眼前就有的NDS和PSP的问题，据了解不少汝士们已经等待主机软件发售来进行一番研究了。

**看了4年的电软了,电软每次改进我都很注意,可是觉得好像越改越不是味儿,是不是我落后的物质需求和众小编们日亦增长的生产力之间产生了不可调和的矛盾!（昆明 上帝的右手）**



近期不少读者都表示杂志的内容出现了滑坡，对于这样的现象编辑部已经进行了多次讨论，就广大读者提出的问题进行了总结，对于今后杂志的方向有了更明确的认识。另外，就杂志改版来说，主编也正在制订方案，有望近期给广大读者带来更多新鲜精彩的内容。具体的风林不便多说，不妨近两期留心看看，或许会有不少新的发现。在这里风林倒是对广大读者提出的"闯家"质量下降有一些想法。其实制作一个栏目，其生命力除了要依靠读者的支持外，编者的个性也在其中起到了重要作用，就好像刊登读者来信的闯家，风某做大概只会去唠叨一些与不着边际的东西了吧？（笑）还算走运的是，很多读者对风林的絮叨现象还能接受，因此造成了现在闯家这样个人化和情绪化很严重的情况，北斗君初接手不易上手也是情有可原，风某以为北斗君平实和善的性格或许正是闯家需要注入的要素。时间能证明一切，风某还是闯家中的风某，闯家还是一样的精彩，就像现在，我们依旧是通过文字在交流我们的情感，一切其实都不曾改变，至少闯家在编读栏目中特立独行的风格今后是一定会进行下去。谁说闯家只能这样模式？风某有意图想在闯家中继续给广大读者奉上些像以前一样独此一份的怪点子，只要您还能继续容忍（笑）。

## 游戏艺术的价值需要商业的平衡

游戏纯粹是商业得彻底的东西。这是编辑的一句心里话。确实，我们游戏迷们追求的是真正的融入了感情与汗水的游戏，而不是纯数字拼成的华而不实的东西。XBOX很强，但比PS2、NGC更商业得彻底，对吧？

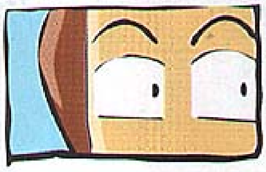
不妨我说一句令众FAN心寒的话，游戏不过是商人们赚我们钱的一种手段（想砸我的勿动啊）像三国无双，其实就是发泄人们对现实不满，这对玩家无益，既没有起到发扬艺术文化作用，也没有锻炼玩家的智力，更别谈感情了，你会对杀人如麻这种回忆产生感情？

——海口 朱思伟

**近日突然心血来潮,问朋友借了台PSONE来玩《武藏传》这个游戏，虽然说我是一个任天堂迷，但对SCE公司出的这款游戏真是喜爱得不得了！回想起以前为玩这游戏，到朋友家过夜的日子真怀念啊……（广东 永远的任天堂迷）**




**时间是不等人地**



**我每次都把合金装备2当作是3呆的玩！思它的情绪好比度日如年啊！快出3代！（广西 梁）**

# 电软卡通形象设计大赛入选作品

经过狂轰乱炸式的投稿和小编们昏天黑地的仔细筛选后，电软卡通形象设计大赛已经正式进入了大赛作品读者投票阶段。在此我们将公布入围作品。每位玩家将你们心中认为最符合以下奖项的作品告诉我们（每人每个奖项一票）。

最佳卡通创意奖(A)；最佳参与奖(B)；最佳美工奖(C)；最佳趣味奖(D)；*最佳文字描述奖(E)。

通过三种方式进行投票：

1．填写杂志中的回函卡进行投票； 2．登陆www.vgame.cn网站进行投票。

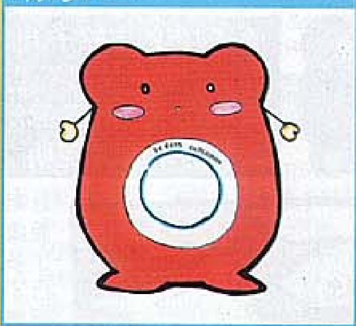
3．编写短信：奖项+作品编号移动用户发到628699550 联通用户发送到989699550 资费：0.5元/条。 例如投票结果为：最佳卡通创意奖04号作品；最佳参与奖08号作品；最佳美工奖12号作品；最佳趣味奖16号作品。编写内容为：A04＃B08＃C12＃D16 *由于最佳文字描述奖篇幅过大，请读者登陆www.vgame.cn进行浏览。

投票截止日期：2004年10月20日止。 并且，我们将陆续将所有的作品放到www.vgame.cn，请读者留意www.vgame.cn的最新信息。

编号：01




编号：02



编号：03



编号：04



编号：05




编号：06




编号：07



编号：08



编号：09



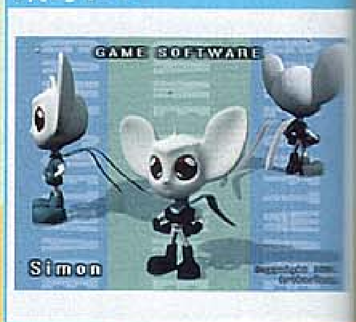

编号：10



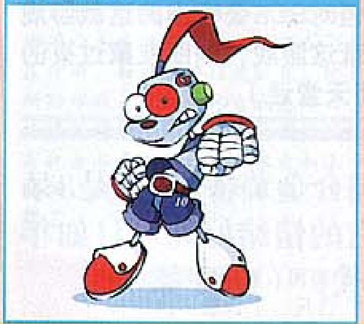
编号：11




编号：12




编号：13



编号：14




编号：15



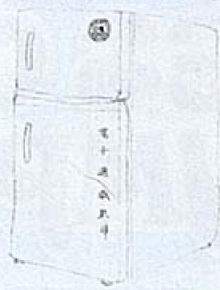
编号：16



编号:17




编号:18



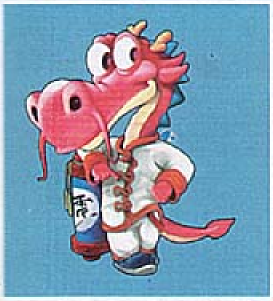
编号:19




编号:20




编号:21



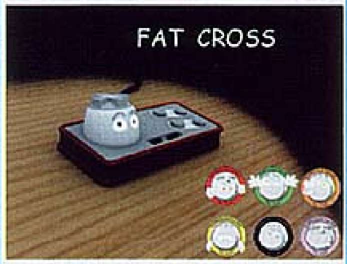
编号:22



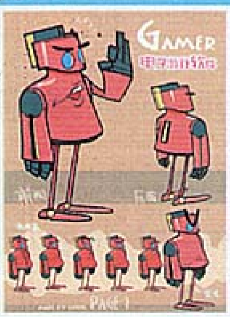

编号:23



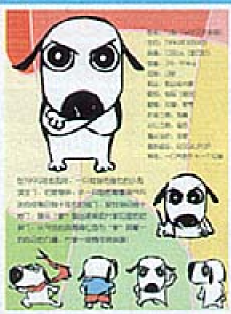
编号:24




编号:25




编号:26



编号:27



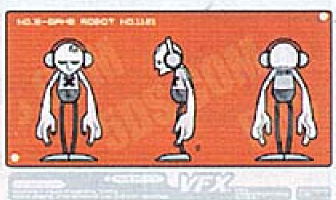

编号:28



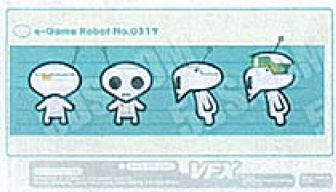

编号:29



编号:30



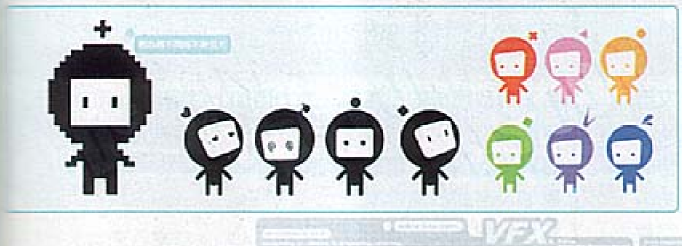

编号:31



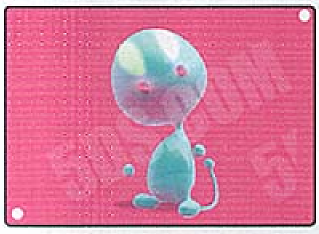

编号:32



编号:33

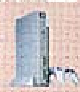



编号:34



## 有奖票选

我们将从参与者中抽取以下奖项:



**一等奖1名**：价值约**1988元**PS2行货主机一台



**二等奖3名**：价值约**800元**GBASP各一台

**三等奖10名**：全年《电子游戏软件》杂志各一套




神乐传说

# TALES OF SYMPHONIA

| PS2 | 厂商：NAMCO | | 发售日：2004.9.22 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：7140日元 | 其他：—— |

□文/CTU 帝释　编排/宇

## 系统操作

**【地图画面】**



| 方向键 | 移动 |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动（依力度不同有快慢之分） |
| ○键 | 调查、进入街和ダンジョン等地 |
| ×键 | 取消 |
| △键 | 呼出菜单画面 |
| □键 | 在ショート模式与ロング模式间切换 |
| SELECT键 | 起动SKIT(画面左下有提示时) |
| R3键 | （按住右スティック）放大地图画面 |
| 右摇杆 | 视点左右回转 |
| L1/R1键 | 视点左右回转 |
| START键 | 世界地图表示的切换 |

**【通常地图】**〔在街和城镇的画面〕



| 方向键 | 移动 |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动（依力度不同有快慢之分） |
| ○键 | （对话、调查、字幕递进等） |
| ×键 | 取消 |
| △键 | 呼出菜单画面 |
| □键 | 使用ソーサラーリング（S指环） |
| SELECT键 | 起动SKIT(画面左下有提示时) |
| R3键 | 无作用 |
| 右摇杆 | 无作用 |
| L1/R1键 | 改变角色方向 |
| START键 | 无作用 |

**【世界地图】**




**【战斗画面】**

| 方向键 | 移动及项目的选择（+L1键）、号令选择 |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动及项目的选择（+L1键）、号令选择 |
| ○键 | 攻击 |
| ×键 | 术和技的发动、按住不放则是术的待机 |
| △键 | 战斗菜单的表示 |
| □键 | 防御和料理的实行、解除术咏唱 |
| R1键 | 目标敌人的选择、队列的变更 |
| L2、R2键 | 术和技的快捷键、押住不放则是术的待机 |
| R3键 | ユニゾン・アタック发动 |
| SELECT键 | 战斗操作模式的变更 |
| START键 | 呼出菜单画面后按此键变更操作角色 |

**【菜单画面选项说明】**

| 术技 | 确认已习得的术技、可以设置战斗时术技的发动键位 |
|---|---|
| アイテム | 可以使用及丢弃道具 |
| U・アタック | 将各角色的术技分别设置在○键、×键、△键、□键上 |
| EXスキル | 能装备被称为「EXジェム」的道具从而带来各种效果 |
| 作战 | 可以详细设定角色自动操作时的作战方针 |
| 装备 | 能够更换所持有的武器防具 |
| ステータス | 可以查看角色的状态及角色名的变更以及称号等 |
| 料理 | 可以从各地的神奇厨师处学到，效果随着熟练度的提升而提升，数量随着料理的次数增长,越多熟练度就越高 |
| システム | 可以存档及读取，在カスタマイズ里对窗口的颜色及音声的设定、会话的速度等随自已喜好进行设定 |

**【角色的状态】**

| LV | 达到NEXT经验值时上升、其它的各项数值均会上升。等级到一定程度后从敌人处获取的经验值会减少。 |
|---|---|
| HP | 表示角色体力。左为现在的ＨＰ、右代表目前最大ＨＰ。成为0时角色战斗不能。 |
| TP | テクニカル点数。使用术技所必需。左为现在的TP、右为目前最大TP。 |
| EXP | 经验值。打倒敌人得到。达到一定程度时等级上升。 |
| あといくつ | 升到下一级所需的经验值。 |
| 力 | 攻击力数值。 |
| 斩り | 斩击敌人时能发挥的攻击力。 |
| 突き | 突刺敌人时能发挥的攻击力。 |
| 攻击 | 影响对敌造成的伤害值。为力值加上武器能力值的合计。 |
| 知力 | 影响自身使用术的杀伤力及受术攻击时的防御力。 |
| 防御 | 影响受到敌人攻击造成的伤害。 |
| 命中 | 影响攻击时的命中率。 |
| 回避 | 和受到敌人攻击时的回避率相关。 |
| 幸运 | 影响角色状态异常的几率及其它很多方面。住宿会发生变化。 |

## == 序篇 ==

4000多年以前。

勇者米托斯在圣地卡兰为古代战争画上了休止符。结束战争的米托斯与玛迪露签订了契约，将战争的罪魁祸首迪赛安封印起来，解救人类于苦之中。

岁月流逝，转眼到了现代，享受着平和生活的人类渐渐忘却了邪恶的黑——迪赛安，但是这股原本应该已经被米托斯封印的邪恶势力却悄悄地积量再度抬头了。

作为生命之源的玛娜被榨取，世界被前所未有的灾难所侵袭。

人们都在等待，等待着接受女神玛迪露嘱托的再生之神子封印迪赛安，们解救于苦难那天的来临……

人们把希望寄托在了生活于神托之村的一名少女身上，少女名叫柯蕾特。她便是带着拯救这个被黑暗笼罩的世界的使命而出生的再生之神子。

终于有一天，女神嘱托的日子来临了，神话般的传说由此开始……

## == 神托之村 ==




罗伊德（ロイド），是个极其贪不爱学习的少年，经常会在上课时老师罚站。不过这次他居然在罚站时候睡着了…… 莉菲尔老师（リフィル）也早已习惯了，把问题留给莉菲尔老师的弟弟吉尼亚斯（ジーニアス）。

"远古战争在勇者米托斯（ミトス）的努力下于圣地卡兰（カーラーン）停战…"吉尼亚斯回答道。

"不错，勇者米托斯和女神玛迪露（マーテル）签订了契约，将作为战原因的迪赛安（ディザイアン）封印了起来。"莉菲尔道，"今天就是的日子，是玛娜的神之子听取女神玛迪露转生的日子。那，神子柯蕾"莉菲尔老师向柯蕾特提问道："请回答我关于世界再生之旅的问题。"特毫不费力地回答了提问。正当莉菲尔想继续提问的时候，窗外发出了的白光。"是神的嘱托，大家安静，我出去看一下。"说完莉菲尔便跑了教室，柯蕾特想一起去，但被老师拒绝了。随后罗伊德、吉尼亚斯和柯仍然觉得事情不对，一起走去看看。一路上的人都因为害怕迪赛安而躲来。出门遇到了柯蕾特的养父弗兰克，从他口中得知迪赛安人入侵，所有伤及村里的人，不过柯蕾特的养祖母被抓过去。听到这个消息当然是人了。

注意点：

**★调查教室的破碎的墙壁，柯蕾特得到称号"ドジっ娘"。**

**★在村口会连续两次战斗，回家可全回复，推荐多买几瓶战斗不能回复品。**

**★以下为影响好感度的对话的选择，"▲"代表好感度上升，"△"代下降，前面出现的选项。**

| | コレ | ジー | リフ | クラ | しい |
|---|---|---|---|---|---|
| 「课外授业の自习だよ」 | | ▲▲ | | | |
| 「わかったよ」 | | | | | |

| | コレ | ジー | リフ | クラ | しい |
|---|---|---|---|---|---|
| 「俺も行く」 | ▲▲ | ▲ | | | |
| 「待ってるよ」 | | △ | ▲ | | |

## == 玛迪露教会圣堂 ==

来到圣堂发现祭司长倒在了地上。

"有人装成迪赛安人闯入了圣殿……"祭司长奄奄一息。

来到圣殿前，祖母正在被那群人逼问神子柯蕾特的下落。问答无用，开战。可惜我方实力悬殊，第2场BOSS战即败下阵来，正当敌人头目的铁锤要砸向主人公时，剑光一闪，一神秘男子登场。在他的帮助下将铁锤男打倒。敌人见势撤退。神秘人道出了自己的身份，他叫库拉托斯（クラトス），是名佣兵。众人对其羡慕不已，而库拉托斯则提出了要神子柯蕾特进圣殿试炼，而自己担任她的护卫。帅哥保镖哪有不答应的。罗伊德又一本正经想做其护卫，可众人对其实力……

进入圣殿内左边岔路有宝箱，前面不能走，只能走右边。进入右边的房间，这时你需要打败石头怪得到石头，推动它填补下层空缺就可以通过。拿到ソーサラーリング（S指环）后就可以按□发射能量射线了。来到大厅中间那个门，使用能量射线就能把门打开，进入后传送到圣堂的最上层房间。在房间正中安放的正是白光之源——克鲁西斯（クルシス）辉石。此时一道白光从天而至，一名天使从天而降。

"我是雷米艾尔（レミエル），是引导柯蕾特继承玛娜之血统成为神子的克鲁西斯天使。唤醒沉睡在世界中心的玛迪露女神的时候已经来临，接受神子的力量吧。"雷米艾尔将克鲁西斯辉石注入柯蕾特体内，此时远处代表着世界再生之旅开始的拯救之塔也从地面升起插入云霄。

"我的孩子，现在开始你就是转世的神子了，去解开火之封印吧。"雷米艾尔说完即要消失。

"等下，您，您是不是我的父亲……"柯蕾特问道。

"到时，我们再相见吧……"说完雷米艾尔便消失在白光中。柯蕾特深信雷米艾尔即是自己的父亲。



回去时遇到了莉菲尔老师，遭了一阵打……

注意点：

**★建议推石块时，先完成左右两边的，拿到宝箱后再做主线，先做主线的话就拿不到宝箱。**

**★以下为影响好感度的对话：**

| | コレ | ジー | リフ | クラ | しい |
|---|---|---|---|---|---|
| 「俺も行く」 | ▲▲ | ▲ | | | |
| 「待ってるよ」 | | △ | ▲ | | |

| | コレ | ジー | リフ | クラ | しい |
|---|---|---|---|---|---|
| 「何だと……」 | | | | △ | |
| 「……分かった」 | | | | ▲ | |

## == 神托之村 ==

回到柯蕾特家中罗伊德和吉尼亚斯表示想与柯蕾特一起参加世界再生之旅，但被库拉托斯回绝了。两人扫兴而回。罗伊德决定先回自己的养父戴克（ダイク）家去。吉尼亚斯因为要看某个人也一同上路。

注意点：

**★回村与莉菲尔老师对话后吉尼亚斯获得称号"姐想い"。**

## == 伊撒利亚森林 ==

出村北上进入森林。有许多宝箱不可错过。

走到森林深处，罗伊德才知道吉尼亚斯是想去人间牧场，两人冒着触犯互不侵犯条约的危险，来到人间牧场。吉尼亚斯见到了自己的老朋友玛布鲁婆婆，两人聊得开心时，罗伊德发现玛布鲁婆婆手上也有EX晶球，但奇怪的是晶球上没有镶嵌要之纹。EX晶球如果没有它直接和肉体接触会对身体造成伤害，而制造要之纹的矿石则只有矮人族才有。罗伊德的养父戴克正好是矮人族。正当谈论时，迪赛安人来了。罗伊德和吉尼亚斯不得不躲了起来，婆婆被带了回去。两个人跳上悬崖，看见婆婆正在遭受毒打，实在看不下去。两人决定由罗伊德引开迪赛安人，吉尼亚斯则进去救人。不过正当罗伊德把人引开的时候，吉尼亚斯却摔倒在地上发出了声音，计划功亏一篑。罗伊德只能回头作战。数战后两人逃脱了，不过大门口的记录装置也把罗伊德

的相貌记录了下来。

**注意点：**

**★好感度。**

| | コレ | ジー | リフ | クラ | しい |
|---|---|---|---|---|---|
| 「わかったよ」 | | ▲ | | | |
| 「でも……」 | | △ | | | |

| | コレ | ジー | リフ | クラ | しい |
|---|---|---|---|---|---|
| 「わかった！」 | | △ | | | |
| 「でも……」 | | ▲ | | | |

## == 戴克之家 ==

回到家中，罗伊德刚才发生的事说给了戴克，戴克却十分生气。因为他担心罗伊德手上的EX晶球也被他们发现，当初罗伊德的母亲就是因为EX晶球而被迪赛安杀害。罗伊德才知道这些真相伤心不已，跑出屋外，而此时柯蕾特一行人来了。晚上，柯蕾特告诉罗伊德，今天就是她的17岁生日了，罗伊德觉得没礼物送很尴尬。随后罗伊德表示要与柯蕾特一起开始世界再生之旅，柯蕾特淡淡的答应了。

第二天，在母亲墓前戴克把要之纹给罗伊德，准备作为生日礼物送给柯蕾特。

“无论你在哪里，记住，这里永远是你的家，当你疲惫的时候，时常记着回家坐坐。”戴克嘱咐道。

**注意点：**

**★调查2楼床边可以找到不思议之料理人，学会“みそおでん”。**

**★好感度选择：**

| | コレ | ジー | リフ | クラ | しい |
|---|---|---|---|---|---|
| 「そうだな」 | ▲▲ | | | | |
| 「ちょっと待ってくれ」 | | | | | |

| | コレ | ジー | リフ | クラ | しい |
|---|---|---|---|---|---|
| 最初にジーニアスと話す | | ▲ | | | |
| 最初にリフィルと話す | | | ▲ | | |
| 最初にクラトスと話す | | | | ▲▲▲ | |

## == 神托之村 ==

当罗伊德去弗兰克家找柯蕾特的时候才发现，她留下了纸条先走了。

“亲爱的罗伊德，当你看到纸条的时候我已经走了，很抱歉我没有兑现我说过的话。因为我实在不想把你卷进世界再生之旅，这是个充满了危险的旅程，我会靠自己的力量打败迪赛安，我会努力，也请你以后好好的活下去。感谢你长久来对我的关心和照顾，谢谢！遇到你是我的幸福！”

“怎么写的像个遗书？”罗伊德道。

“也许吧，其实我一直有件事没和大家说，其实柯蕾特……”突然屋外的嘈杂声突然打断了弗兰克的话语，出门一看，外面火光冲天！

“快把罗伊德交出来！”迪赛安五圣刃之一的弗西提斯领着一群迪赛安人冲进村里放火。村民都被迪赛安人围逼到一起。

罗伊德和吉尼亚斯闯进人群。

“不是你们先撕毁条约到我们村庄来的吗？”吉尼亚斯回道。

迪赛安面面相觑，好像真没发生这事！此时弗西提斯招来了一头绿色怪物。取胜后，弗西提斯发现了罗伊德手上的晶球，正当要下令捉拿时，绿色怪物一把抱住了弗西提斯。

“罗伊德，吉尼亚斯！快跑……快跑啊！”怪物叫道。

“怎么……她是……玛布鲁婆婆……”吉尼亚斯吃惊地说道。

说完，玛布鲁婆婆自爆，轰的一声，灰飞烟灭。

“不要啊，啊……啊……”吉尼亚斯仰天叫道。

此时弗西提斯因为自爆受到重伤，一行人只能暂时撤退。

看着此时此景，两人无话可说……

“此事都因为你们两人而起，你们要负全部责任！”村长说道。

“可他们是孩子啊！”有村民为他两辩护。

“可你看看现在村子成什么样了……”

最后，罗伊德和吉尼亚斯还是被逐出了村庄。临走时有村民人推荐他们去南方的“沙漠之花”托里艾特（トリエット），因为柯蕾特很可能走那条路。两人抱着复杂的心情离开了他们长久生活的地方，踏上人生的旅程……

**注意点：**

**★出村时罗伊德得到新称号：はぐれ剑士。**

## == 地图间 ==

一路上可以在「ノヴァの龙车」和「救いの小屋」做些补给。

## == 沙漠之花～托里艾特 ==

往南部沙漠里走就能到托里艾特，一进去，就发现迪赛安人正在贴通缉令。

“这不是我吗？怎么……怎么……画的也太难看了，是谁画的？……”罗伊德看着通缉令叫道。众人大汗。





在这里顺便整顿下。在最深处的占卜屋花100元占卜得知柯蕾特前往了绿洲。正当罗伊德要离开这里时，被迪赛安人发现，结果受到暗算被抓。吉尼亚斯因为不是被通缉的人而被放走。

**注意点：**

**★调查宿屋二楼可以学到料理：ロールキャベツ。**

**★在街上可以学到合成防具。**

## == 军事基地 ==

罗伊德用S指环击倒卫兵后可以打开牢门，在牢狱右边取回装备。来到机关室，调查中间的机关可以改变S指环的属性为雷，只要运用S指环同时将两个怪物定在电板即可打开门。来到控制室，有三个电气柱的大房间，用S指





环击打电气柱改变度数，三个电气柱分别代表180度，90度及45度，270度可以打开下面的门获得迷之布，315度可以打开右边的门获得1500ガルド，来自225度可以打开上方的门。误打误撞来到一个神秘男子的房间，正当他把事情交给小头目来解决的时候，吉尼亚斯，柯蕾特和克拉托斯赶到。头目丢下颗晶球就跑走了。

## == 沙漠之花～托里艾特 ==

在宿屋安顿下来，莉菲尔老师说出了晶球其实是一个对人体能力的加

…但如果没有要之纹的话，就会对人体产生巨大的副作用。正好她在牧…近捡到了一个破损的要之纹，作为矮人族的义子，修复的任务当然交…了罗伊德。晚上，罗伊德到老师的房间把东西还给她，回房间的时候发…克拉托斯出门了。跟踪他来到外面，原来他只是来看看罗伊德的宠物而…。询问中罗伊德得知克拉托斯非常喜欢宠物。翌日，大家就准备前往火…遗迹了。

…点：

**★好感度选择：**

| | コレ | ジー | リフ | クラ | しい |
|---|---|---|---|---|---|
| コレットと话す | ▲ | | | | |
| ジーニアスと话す | | ▲ | | | |
| …フィルと二回话す | | | ▲ | | |
| …フィルと会话后クラトスを追う | | | | ▲▲ | |

## == 火之遗迹 ==



通过点亮灯火可以移动机关，最后来到遗迹最上层，与火之封印的召唤兽开战。打败其就将火之封印解开了。天使雷米艾尔再度降临。

“现在，我的孩子你可以拥有天使之翼了。”此时，柯蕾特双肩多了一对五彩的翅膀。

“东方大陆是下个目的地，我会…等你，进化的过程很漫长，你要坚持下来……”说完雷米艾尔“又升…了”。

…了遗迹，大家就在野外露营。

…蕾特觉得自己身子慢慢的有了变化……

…点：

**★好感度选择：**

| | コレ | ジー | リフ | クラ | しい |
|---|---|---|---|---|---|
| 「…と味足りないな」 | | ▲ | | | |
| 「…かなかうまいよ」 | | △ | | | |

| | コレ | ジー | リフ | クラ | しい |
|---|---|---|---|---|---|
| コレットはコレットだよ | | | ▲ | | |
| …になるってだけだろ | | | | | |

| | コレ | ジー | リフ | クラ | しい |
|---|---|---|---|---|---|
| 「…のことは俺の责任だよ」 | | | | ▲ | |
| 「…かにそうだな」 | | | | ▲▲ | |

## == 奥萨山道 ==



…入山道，遇到一位忍者打扮的…。她刚要询问我们关于神子的…，柯蕾特一不小心触动了山道…关。神秘女子掉进了机关……

…——一路走过山道时，神秘女子…了，不容分说就打起来，胜…，她又烟遁了。

…：

**★在这里另一个分支，出山道往左过桥也有条路线，不过路上的怪物实…，推荐打得熟练的人走这条路线。**

**★好感度选择：**

| | コレ | ジー | リフ | クラ | しい |
|---|---|---|---|---|---|
| 「…ときよ、あいつ敌みたいだし」 | △△▲ | ▲ | | | |
| 「…ちょっと可哀想ではあったけど」 | ▲ | ▲ | △ | △ | ▲▲▲ |

## == 小渔港 ==

在这里可以乘船去另一块大陆。

**注意：**

**★打完遗迹再回沙漠之花会发生特殊剧情，莉菲尔获得称号“弟想い”。**

## == 港町帕鲁玛克斯塔 ==




走进港町，终于体会到了什么叫大城市。各类商品琳琅满目。一路来到拐角处，柯蕾特不小心将一群人刚买的酒给碰破了。人家吵着要赔，没办法，我们只能去道具屋买了。来到道具屋，发现迪赛安人因为买不到酒而和老板娘吵了起来，最后当然是说不过老板娘的了。一问才知道酒还是蛮贵的。出门问老板娘，知道这里的总督多亚是个很不错的人。他现在正在招募人手对抗迪赛安人。来到总督府，当听说柯蕾特是神子的时候，多亚非常希望她能加入对抗迪赛安人的组织来，不过旁边的一位管事似乎就不太相信柯蕾特是神子，正当要发生冲突时，柯蕾特展开了天使之翼，这下大家不得不相信了。从多亚口中得知，他手上有一本关于神子的再生之书没有了，我们答应他帮他找回。于是众人决定追踪刚才那群在道具屋闹事的人。

**注意：**

**★伊兹鲁得村中猫人右边的屋子右上角有料理人，学会“おにぎり”。**

**★在帕鲁玛克斯教堂旁边的餐馆打工可以获得250元和柯蕾特的称号“特级ウエトレス”。**

**★调查学校1楼进门处楼梯底下可以找到料理人，学会“オムライス”。**

**★学校2楼回答问题后吉尼亚斯得到称号“优等生”。**

## == 救いの小屋 ==

在这里再次碰到女忍者，知道她的名字叫椎名，不过一会时间又闪了。在祭祀台上看到斯皮力秋之像，不过祭祀长不在，不好问他们要。

**注意：**

**★大陆东南海岸线可拿到「EXジェムLV2」。**

## == 哈克尼西亚山伟 ==

来到大陆北方的山伟，进小屋准备买通行证，但是老板开口就是100000000，和抢有什么区别。在旁边发现罗伊德等要找再生之书就搁在他的身旁！听到柯蕾特要看再生之书，他同样又开出了苛刻的条件——用救助物品的斯皮力秋之像来交换。晕死了。出屋子，听说东边牧场主马古尼斯带着一帮迪赛安往帕鲁玛克斯方向去了，感觉事情不妙，大家立马赶回去。



## == 港町帕鲁玛克斯 ==

来到广场，看到老板娘被迪赛安人吊在了绞刑架上，原来总督和招募军队出去演习了，这帮人乘机捣乱。千钧一发时，罗伊德一招魔神剑，柯蕾特救下了老板娘，打倒马古尼斯后，他就灰溜溜的撤退了。

**注意：**

**★好感度选择：**

| | コレ | ジー | リフ | クラ | しい |
|---|---|---|---|---|---|
| 「ああ、そうだな」 | ▲ | ▲ | ▲ | ▲ | ▲ |
| 「封印开放が先だ」 | △ | △ | ▲▲ | | △△ |

| | コレ | ジー | リフ | クラ | しい |
|---|---|---|---|---|---|
| 「声をかける」 | | | | | |
| 「そっとしておく」 | | | | | ▲▲▲ |

| | コレ | ジー | リフ | クラ | しい |
|---|---|---|---|---|---|
| 「俺が取りに行くよ」 | ▲▲ | ▲ | △△ | △ | ▲▲ |
| 「问题は间欠泉だな」 | ▲ | | ▲▲ | ▲ | |

## == 哈克尼西亚山仆 ==

遇到多亚的卫兵，得知作为天露教会附属旅业的联络人——老板娘的女儿斯拉被迪赛安人绑去人间牧场了。事不宜迟，马上去救人！

## == 人间牧场 ==

来到东岸的牧场，发现这里的守卫极其森严。在牧场外的丛林中遇到了多亚的随从尼鲁，他提醒罗伊德还是别管这件危险的事早日离开这里。从他嘴里得知多亚多年前失去了妻子库拉拉，然后虽然表面上与迪赛安人势不两立，但其实已经暗中和他们勾结。但救人是一定要救的，莉菲尔提议先回去探探多亚的口风。

**注意：**

**★好感度选择：**

| | コレ | ジー | リフ | クラ | しい |
|---|---|---|---|---|---|
| 「正面突破だ」 | ▲▲ | ▲▲ | △△ | △△ | ▲▲▲ |
| 「パルマコスタへ返ろう」 | ▲ | | ▲▲ | ▲▲ | △△ |

## == 港町帕鲁玛克斯 ==

来到总督官邸，发现人都没有，通向地牢的门居然没有卫兵把守。来到地牢，发现了他与迪赛安人的阴谋。

“为什么要这么做，为什么要出卖你的人民？”罗伊德问道。

“……”

“难道你的妻子被他们抓走了？”罗伊德继续问道。

“呵呵，我的妻子在这。”说完，多亚掀开身旁一直遮着牢房的布。牢房里关着迪赛安人的绿色大怪物。

大家都明白了多亚为了能让妻子存活不得已投靠了迪赛安人。

“我会想办法帮你们救出斯拉的，啊……”正当多亚答应大家救人的时候，多亚的小女儿突然一刀戳向了他。

“你……你……”

原来她是迪赛安五圣刃之一璞洛涅玛派来监视多亚的半精灵，而真正的吉莉娅早已被她杀死了！打倒她后，她居然放出了变异的库拉拉。

“我的女儿怎么样了？”多亚奄奄一息问道。

“你真正的女儿没事，你放心吧！”罗伊德不忍心把他女儿死的消息告诉他，只能撒谎。

“对不起，这是通行证……求求你们救回我的妻子……还有我的女儿……”

虽然菲尔用治愈术救多亚但是仍然无济于事。

罗伊德拿着钥匙，决心要去牧场把人救出来。

**注意：**

**★好感度选择：**

| | コレ | ジー | リフ | クラ | しい |
|---|---|---|---|---|---|
| 「ほっとけよ、あいつ敌みたいだし」 | △ | △ | ▲ | ▲ | |
| 「まあ、ちょっと可哀想ではあったけど」 | ▲ | ▲ | △ | △ | ▲▲▲ |

| | コレ | ジー | リフ | クラ | しい |
|---|---|---|---|---|---|
| 「ああ、わかった」 | ▲ | ▲ | | | ▲ |
| 「それは出来ない」 | | | ▲ | ▲ | ▲ |

## == 人间牧场 ==

进入牧场，通过改变S指环的属性，可以发现正常视角下不能发现
西，当拿到两个パープルカード后就可以来到中央传输。先去牢房救下人质。
到上层终于发现了斯拉。为了确保能够带着人质离开，她把我们带到了
室。马古尼斯出现，他向斯拉道出，她一直寻找的祖母其实就是玛布
婆，而玛布鲁婆婆则是被罗伊德一手杀死的。斯拉不敢相信眼前的事实，
再相信罗伊德。废话无用，打倒马古尼斯后得到了通行证，莉菲尔解除
机关放出了人质，但是斯拉却被迪赛安带出了牧场。倒下的马古尼斯试
最后的力气通知弗西提斯，一个叫罗迪鲁的家伙现形于投影仪屏幕上，
放弃这个想法。为了不让他作乱人间，最后还是把人间牧场引爆了。

**注意：**

**★使用S指环可以发现隐藏的道具，但也可能会遇敌。**

## == 救いの小屋 ==

祭祀长回来了，当我们提出要那个斯皮力秋之像时，他才向我们说出
相。现在供在这里的这个石像是假的，真正的石像已经在一年前运往索
（ソダ岛）的途中被他掉在了间歇泉里，柯蕾特准备去索达岛找真正的石

## == 索达岛 ==

来到大陆东南岸可以乘船来到索达岛，索达岛因为间歇泉而闻名。
泉水边上，终于看到泉水那边的石像。拿石像的时候罗伊德要根据吉尼






的指示按相应的方向键。拿到后在边上发现原来这里就是水之封印的
方。得来全不费工夫，通过换火与水的属性，把天平往右倾斜就可以到
层了，打败水之精灵后，雷米艾尔再次把天使之力赐予柯蕾特，让她去
寻找下一个封印。走出祭坛，柯蕾特再次倒下了。半夜，柯蕾特看着熟
罗伊德，“你一定要连我的那份美梦都一起做了……”

**注意：**

**★一次跳跃成功的话全人物好感度全面上升。**

## == 哈克尼西亚山仆 ==

进入黑心老板哥顿的屋子，把石像交给哥顿，他才允许柯蕾特阅读

节，但是关键的地方有些损坏，无法辨认，只能从中推断风之封印的场所是阿司卡多（アスカード）遗迹。向山道下的守卫出示通行证后，就可以来到大陆的北面了。

## == 遗迹之街 ==

这是崇尚考古研究的街道城市，在靠山的山洞中有不少考古研究。山顶石头舞台尤其神秘。来到石舞台的背面，两个家伙哈雷和莱那企图炸毁舞台，幸好被罗伊德及时阻止，村长怕触动风精灵强行把众人赶出了石舞台，哈雷和莱那家中，他们向众人道出这里的一个习俗。遗迹之街每年都会一名少女作为祭品于风精灵祷告仪式上在石舞台上跳舞，而今年被选为祭少女就是莱那的妹妹艾希娅。晚上莉菲尔决定代替希娅参加仪式在石舞台上举行仪式。第二天仪式正常进行，然而出现的却不是风之封印的守护者魔物。轻松取胜后，得到了用古代文字记载的巴拉库拉夫（バラクラ地图。莉菲尔研究了一个晚上，才知道原来刚才的魔物就是古代巴拉库拉国毁灭的原因，被风精灵希露芙封印于此，为了镇压它才建造了石舞时也解读出风之封印的真正所在地是在巴拉库拉夫王庙。

注意：

**★调查莱那家2楼的喇叭，找到料理人，学会“肉锅”。**

**★强烈建议到没被摧毁的希望之街买几个ラビットシンボル可以提高运，一些在身上可以极大帮助游戏者，中期以后配合某个EXSKILL可以免费很多强力药品及大量金钱.新玩家的战斗会轻松得多。**

**★好感度选择：**

| | コレ | ジー | リフ | クラ | しい |
|---|---|---|---|---|---|
| 「意外といい奴なんだな」 | | | △ | | ▲▲ |
| 「可愛いなと思って」 | △ | | | | ▲▲▲ |

## == 巴拉库拉夫王庙==

巴拉库拉夫王庙在大陆东北的半岛上，曾经是当时巴拉库拉夫帝国中枢，现在已经成为旅游风景区了。来到大门前，用地图可以将王庙的大门打开。里面到处是机关。来到最上层打败风之精灵，雷米艾尔指示下一个封印的西北方后又匆匆消失了。在出去的时候又碰到了女忍者椎名，打败知，世界再生的时候也就是她国家灭亡之时，所以我一直追杀柯蕾出门后，柯蕾特再次原来她的天使综合进一步恶化了。晚两人一起来到山丘上



“倒下时一定很疼吧？”扶起柯蕾特的手腕“流了这么多血！”一点都不疼啊。”柯蕾“啊？”“哦，一点点，没什么的。”有点掩饰地笑道。

“我离开一下”回来时手上带了两瓶咖啡。

罗伊德把咖啡递给柯“有点烫吧？”罗

“嗯，很烫很烫！”柯笑了。“可，你那……”

“嗯，的确是冷的呢？”改口。

“呵呵，我在骗你，这杯咖啡是热的。”罗伊德说道。

柯蕾特惊呆了，咖啡滑落在地。

“果然是这样，你确实失去了感觉。”

“没有，没这回事……”柯蕾特想掩饰。

“你在撒谎，你摔倒的时候就已经失去了知觉，我握你手时，你也一点感觉都没有”。

“……”

“这些天你几乎没吃什么东西，晚上也不睡觉了。”

“没那事，我有吃……”

“你别对我说谎了。你从前说谎的时候就会笑得很不自然。”

“不，不是……”

“我难道就这么不值得你信赖吗？”

“……不是！我只是不想让你担心……”

“……发生了什么事？”

“不知道。我真的不知道……最初开始变得奇怪的时候是火之封印解开的时候，突然变的什么都不想吃了，就算是吃的话也没有什么味道。”

“……没味道？”

“不知什么时候开始肚子都不饿了。”

“这，这……”

“下一个封印解放的时候，变得连觉都不想睡了，就算闭上眼睛也睡不着……从那以来，我一直都没有睡觉。到了这个封印解开的时候，我连任何知觉都没有了。”

“为什么…为什么你不告诉我！”

“但是我想这一定是成为天使的预兆吧。让你们感到恐慌的话就不行了……”

“这是变成天使吗？吃不进睡不着连任何感觉都没有！？”

“啊。但是，视力变好了，连很远的地方都能看得很清楚……”柯蕾特笑着说，“声音也一样，就算是很细小的声音也能听得很清楚。虽然听得多了会有点难过……”

罗伊德紧紧抱住柯蕾特，哽咽道：“对不起，我到今天为止什么都没有发现……对不起……”

“请别告诉大家。”

“为什么……”

“难得大家一起旅行这么高兴。所以罗伊德也不要太在意了。”

“傻瓜。”

“对不起，罗伊德。难得罗伊德为我哭，我很高兴，我也想哭……但是却连眼泪都流不出来了。对不起……”

两人拥抱在一起……

**注意：**

**★有关五个风扇的排列得到物品，推荐先拿道具。**

| 排列 | 得到 |
|---|---|
| ① ③ / ⑤ / ④ ② | 打开门 |
| ① ② / ⑤ / ④ ③ | 「EXジェムLv2」 |
| ② ⑤ / ① / ④ ③ | 「ブルーリボン」 |

## == 绝望之街鲁因 ==

刚进街，这里一片废墟。此时遇到了椎名，原来这里刚刚被迪赛安袭击过，而幸存下来的人都被带到阿司卡多人间牧场去了。她请求罗伊德的帮助。

## == 阿司卡多人间牧场 ==

这个牧场比之前见到的任何一个牧场都要大，而且守卫非常森严，大家决定乔装成迪赛安人潜入。到晶球制作所前，以前的小头目波塔慌慌张张跑出来，可他却无意与罗伊德等交手匆匆离去，从他的话语中听出似乎他与克

拉托斯以前就认识，但克拉托斯却矢口否认。迪赛安五圣刃之一库瓦鲁出现了，“果然和弗西提斯报告的一样，你手上的EX晶球果然和我开发的天使计划一样的！”库瓦鲁一见罗伊德就发现了他手上的EX晶球。从他口中得知，EX晶球居然是用人的生命制作起来的，而罗伊德手中的晶球就是用他母亲做成的。库瓦鲁准备要把这颗晶球献给迪赛安的BOSS尤古多拉希尔（ユグドラッル）。椎名见势不妙用最后一张灵符召唤出式神带走了大家。库瓦鲁没有追，因为他眼下还有更重要的人要去追——雷内盖多的波塔。而罗伊德此时却是满腔怒火。

## == 绝望之街 ==

大家商量着如何再次入侵牧场，听村民说曾经有人从牧场逃出来过，他对牧场非常熟悉。这个人名叫皮艾托罗，现在住在海玛（ハイマ）。

## == 冒险者聚集之村海玛 ==



一个建立在半山崖的小村庄。一向是冒险者的必经的旅程。来到宿屋，皮艾托罗的妻子索非亚却告诉椎名她的丈夫已经死了，而他的坟墓就在冒险者墓场的最里面。罗伊德等人来到坟墓，皮艾托罗居然出现了。原来索非为了不让丈夫有什么事，一直对外说她丈夫已经死了。但是此时的皮艾托罗因为被施了咒语神智不清，索非亚答应帮助我们，不过条件是帮她取得玛娜守护塔的古代治愈术解救皮艾托罗。从索非亚口中得知，皮艾托罗逃出牧场的有下水道，现在已经被石头堵住了。

**注意：**

**★宿屋右边的房间习得料理：**リゾット

## == 阿司卡多人间牧场 ==

来到有石头的那个地方，调查后可以再次潜入。来到牧场里，大家决定兵分两路。来到了最后的控制室，罗伊德终于手刃库瓦鲁了。不过库瓦鲁没死，他乘罗伊德不注意的时候，准备偷袭罗伊德，关键时刻柯蕾特挨下了这刀，克拉托斯看不下去，直接数刀将库瓦鲁解决在地。看着柯蕾特无痛苦的表情，罗伊德把她的情况一五一十地告诉了大家……

**注意：**

**★侵入队要先去上方的触动开关，然后去左边用S指环射中间的6个装置停止传送带；**

**★解除队要去庭院推箱子开门，踩机关。**

## == 海玛 ==

来到宿屋前发现多亚妻子库拉拉在这，她看见罗伊德马上就逃跑了，掉下了一样闪闪发光的东西，是玛娜守护塔的钥匙。为了取得解救皮艾托罗的治愈术，罗伊德决定立即赶往玛娜守护塔，而那里也正是光之封印的所在地。

## == 玛娜守护塔 ==

大家兵分两路，通过折光打开机关，最后来到拯救之塔，打败光之精灵后，神子柯蕾特将完全光之力量。在守护塔的入口处的书架上，莉菲尔找到了记载着治愈术的书物，但是要掌握治愈术必须得到传说中的“独角兽之角”或者精灵族的药草“玛娜之叶”。离开玛娜守护塔，柯蕾特的身体进一步发





生恶化，她失去了发声的能力。

**注意：**

**★靠镜片的折射才能打开门。**

## == 尤乌马西湖 ==

这是一个被封印了的神秘之湖，湖底沉睡着独角兽，但是凭借大家的力，现在还无法靠近它。椎名想到了拥有水之力量的水之精灵，只要与它下契约，就能见到独角兽了。

## == 间歇泉 ==

来到水之封印地，看到了久仰大名的水精灵温蒂妮（ウンディーネ），在远古战争时期，她就与勇者米托斯签订了契约，而我们如果要再和他约的话，就一定要打倒他。

## == 尤乌马西湖 ==

打倒水精灵后，就与她立下契约了，接着再次来到尤乌马西湖，水精把椎名和柯蕾特送到了湖中央，独角兽苏醒了，一见到她两，独角兽就知们的名字，也知道她们来的目的。独角兽是这个世界独一无二的，它存惟一目的就是为了拯救像柯蕾特这样的玛迪露之病。最后它将它的角送大家，自己也慢慢的消失了。莉菲尔也利用它学会了新的治愈术：复活魔

## == 海玛 ==

来到宿屋二楼，莉菲尔利用新的治愈术将皮艾托罗恢复了正常。从他口中得知，迪赛安们的天使计划，好像是想让什么复活，而且他们也正在开发魔导炮之类的究级兵器。来到山顶大家就开始准备去最后一个封印地——拯救之塔了。第二天早上醒来，罗伊德发现克拉托斯已经不见了。在宿屋门外的马圈旁，罗伊德发现了克拉托斯，而他身边突然出现了一名神秘男子，准备偷袭克拉托斯。在罗伊德的提醒下克拉托斯击退了来敌，第二天大家便驾驶着本来作为观光用的飞龙飞向拯救之塔。

## == 拯救之塔 ==

来到了目的地，进去后发现，塔内漂满了以前世界再生失败而葬身于神子的灵柩。而此时克拉托斯却不见了。通过转移装置在塔顶见到了刚封印的柯蕾特。



“我的孩子，你终于来到了这里，请你把作为人类时残留的心与记忆全部奉献出来吧。”雷米艾尔再次降临。

“柯蕾特来到这里即是完成将自己的精神的死亡和天使的再生。”莉菲尔老师开口说道。

罗伊德不敢相信他所听到的。

"怎么会这样老师？"

"其实柯蕾特一直在向你隐瞒，所谓的神子转世指的就是柯蕾特将自己的身体献给玛迪露女神，而对自己则意味着死亡。"

"不完全对，凭借柯蕾特自愿献出来的身体，伟大的玛迪露女神才能复活，而玛迪露女神的复活也就是世界的再生。"雷米艾尔补充道。

"雷米艾尔大人，和西尔瓦兰特相对的似乎还有一个叫泰赛阿拉的世界吧？"莉菲尔想向雷米艾尔询问一个世界的存在。

"这不是你应该知道的东西。"雷米艾尔有点不耐烦。



"你极力向我们隐瞒这些是因为它是事实吧？"

"这些话你是从哪里听来的？"雷米艾尔好像有点着急。

"就算克鲁西斯也不能使两个世界都变得和平吗？"椎名问。

"如果神子是这么期望的话，那么就请向变成天使的克鲁西斯献出力量吧，用伟大的玛迪露女神的力量来维护这个世界。"

柯蕾特张开翅膀，飞到雷米艾尔面前，准备交出最后的生命。

"不要啊"罗伊德冲上去："等一下，雷米艾尔！真的没有其他办法了吗？柯蕾特是你的女儿啊。你应该也不会真的希望柯蕾特就这样白白死去吧？"

"……女儿？别说笑了！是你们这群低劣的人自作主张地叫我父亲吧？"

"什么？"

"柯蕾特只不过是我挑选来作为玛迪露的身体的祭品而已。"

柯蕾特用心灵和他说话："罗伊德，不要紧的。我早就发现了，每次见到雷米艾尔我总觉得他哪里有些不对劲……"




"你发现了为什么不……"

"你能听见我的声音？我好高兴，最后可以和罗伊德说再见……"

"柯蕾特……对不起！没有能够保护到你，对不起。……"罗伊德看着半空中的柯蕾特，泪水夺眶而出。

"不，谢谢你，罗伊德。感谢你一直以来的陪伴，感谢你……"柯蕾特飞向天空，眼睛变成了血红色，脸上丧失了一切表情。

"哈哈哈！终于完成了！玛迪露大人的躯壳终于完成了！这样我就能晋升为四大天使了！"雷米艾尔开始揭开自己丑恶的嘴脸。

"混蛋！什么天使！什么女神！都是骗人的！把柯蕾特还给我！"罗伊德怒道。

"玛迪露已经完成了转世，你们已经没有价值，受死吧！"



怀着满腔怒火，大家向雷米艾尔开战。（有什么气就往他身上撒吧）

打败他后，神秘失踪的克拉托斯终于出现。

"求求你克拉托斯大人，救救我吧！"雷米艾尔哀求道。

"你忘记了吗？雷米艾尔。我原本也是低劣的种族……人类！你所谓的圣战士就是指向比自身更低劣的人求救吗？"克拉托斯冷冷地说。雷米艾尔绝望地闭上了眼睛。

"你到底是什么人？"罗伊德问道。

"……我属于引导世界的最高机关克鲁西斯，是为了监视天使而被派来的四大天使之一！" 克拉托斯的肩膀出现了天使的翅膀。

"你骗了我们，为什么？"椎名大声问道。

"我帮你们实现了女神的转生，难道你们还不满足吗？"

"混蛋！柯蕾特是我们的同伴啊！"忍无可忍的罗伊德拔刀冲上前去，但是他终究不是克拉托斯的对手。克拉托斯正要把剑砍向倒地的罗伊德，但他还是有些犹豫。

"你终究还是不能下手啊"一名长着翅膀的金发男子从天而降。他正是克鲁西斯的统治者尤古多拉希尔。他轻易就把罗伊德等打倒了，正当他要下手解决他们时，以前的小头目波塔带人赶来了，救走了罗伊德等人和已经失去知觉的柯蕾特。"得救了，罗伊德，你千万不能死啊！"克拉托斯暗暗说道。

## == 军事基地 ==



醒来后发现自己被带到以前关押他的军事基地，从神秘男子——尤安处得知，他们并不是迪赛安人，他们的名字叫雷内盖多，是个和迪赛安对立的组织。所谓的天使只是用特殊的EX晶球进化的半精灵。这个世界其实真正是由克鲁西斯控制，玛迪露教只不过是克鲁西斯为了方便支配世界而产生的组织，迪赛安也是其进行对外统治的工具。与这个世界相对的世界——泰赛阿拉（テセアラ），它与这个世界共同使用着玛那的力量。而创造这歪曲的两个世界的就是克鲁西斯的指导者尤古多拉希尔。为了控制玛那血族的人，克鲁西斯编造了所谓神的嘱托企图来控制她们。现在的神子仅仅成为他们的杀戮工具而已，这也是他们要追杀神子的原因。

刚把话说完，一群士兵已经把罗伊德团团包围了。众人只能乘神秘男人受伤而逃脱。利用推石块可以走出基地，最后被逼开启时空飞行器，前往泰赛阿拉寻找拯救世界的方法。

**注意：★把石块推到机关处可以出现道路，或者阻挡射线。用S指环击打光柱充电就开启升降机，把楼上的两块石块在升降机处竖直排列运到楼下形成道路然后放水。**

## == 王都 梅鲁托基奥 ==

来到这个陌生的世界，飞行器也损伤了，大家只能走走看看了。来到王都，果然是个气势磅礴的大都市。刚进去椎名便向罗伊德辞行回故乡忍者之里（ミズホの里）报告神子暗杀失败的事情，临走时她交给罗伊德一封信，说只要把它交给国王报上椎名的名字国王就会接见大家。原来椎名之所以要刺杀神子就是因为如果另个世界得到重生，那这个世界就会灭亡，她是为了她的国家而这么做的。去王宫的路上，柯蕾特撞到了一贵族男子，对方乘机想对柯蕾特动手动脚，却被她用的老远，男子只得离开，而莉菲尔却发现了他手腕上闪闪发亮的EX晶球。



来到王宫才发现国王因为生病不能谒见，玛迪露圣堂的祷告仪式马上就要开始了，卫兵建议罗伊德去那里看看，和圣堂的祭司交谈片刻后，一位拖着巨大木头、手腕上装有EX晶球的红发少女布雷塞娅（プレセア）进来了，祭司告诉她祷告在国王的寝室举行，泰赛阿拉的神子和教皇都将亲自去祷告，布雷塞娅头也不回地走了。罗伊德等决定打扮成运送神木的人混进王宫，渴望得到布雷塞娅的帮助。追出圣堂，看到一个叫做瓦利的胖家伙对布雷塞娅指手划脚，而布雷塞娅却对他言听计从。瓦利离开后，罗伊德和布雷塞娅道明了来意，和吉尼亚斯两个人主动上前帮她搬神木，但是就算他们再怎么用力神木都纹丝不动，而布雷塞娅却单手便把神木拖走了。布雷塞娅帮助罗伊德等混进王宫后，和他们直奔国王寝室。进入寝室居然发现刚才调戏柯蕾特的轻薄男子也在这里，而他居然是泰赛阿拉的神子：泽洛斯（ゼロス）！罗伊德道出了自己是从西尔瓦兰特而来，把椎名的信给国王过目后，国王命令祭司先带他们到贵宾室休息。等了许久，泽洛斯等终于来了，他们看了信，知道了罗伊德是为了救神子柯蕾特需要借他们的技术而来。莉菲尔提议和教皇做个交易，因为如果治好柯



蕾特的话那么西尔瓦兰特就会衰退，这样泰赛阿拉就可以得救了。教皇答应了他们的要求，同时派神子泽洛斯随行以监视他们。布雷塞娅由于要回故乡奥泽多（オゼット）也答应同行。

**注意：★调查梅鲁托基奥武器屋的招财猫发现料理人，学会“ハンバーグ”。**

**★调查泽洛斯家的2楼的花盆，学会“フルーツポンチ”。**

**★调查赛巴克学术资料馆的XX杂志，学会“炒饭”。**

## == 学园都市赛巴克 ==



穿过大桥来到学园都市赛巴克，进入王立研究所，研究人员向大家解释，所谓克鲁西斯辉石是EX晶球的进化体而已，而EX晶球是一种无机物，有和有机物融合的特性，但是要是没有要之纹的话，生命体内的玛娜就会失去平衡而暴走，所以没有要之纹的EX晶球就会让人变成怪物。现在关键是要找到要之纹，正好刚进赛巴克的时候，泽洛斯从街角的破烂屋得到了一枚损坏的要之纹，不过要修理的话就得找戴克，不过飞行器坏了……正当离开的时候教皇骑士团的人冲进来要逮捕人，原来在这个世界人们极度歧视半精灵，而莉菲尔姐弟居然是半精灵！她们被骑士团的人无情地带走了。罗伊德等则暂时被监禁在研究所的地下。在地下遇见了王立研究所的半精灵凯特，她所从事的研究就是从人体内生成克鲁西斯辉石，而布雷塞娅正是她的研究用样本。椎名此时突然出现。凯特为了帮助半精灵，帮助他们从地道逃脱。

## == 大桥 ==

打败士兵后救出莉菲尔姐弟。大家准备先回夫吉山（フウジ山岳）回收飞行器，再想办法寻找燃料回西尔瓦兰特找戴克。

## == 夫吉山 ==

尤安再次出现，并没收了飞行器。而五圣刃之一璞洛涅玛也奉命来捉拿柯蕾特。正当他要抢夺柯蕾特的要之纹的项链时，柯蕾特居然开口说话了。她终于冲破了约束，又回来了。众人合力打败璞洛涅玛后，准备攻向尤安，却被突然出现的克拉托斯拦截。克拉托斯带来了尤古多拉希尔找尤安有事的消息，尤安张开翅膀飞走了，他也是天使！克拉托斯冷笑着也和璞洛涅玛一起消失。不过现在大家最高兴的事情莫过于柯蕾特恢复了正常。

## == 王都 ==

由于被通缉，大家只能靠泽洛斯从旁边的下水道走到王都。走到尽头一名戴着手铐的犯人挟持了泽洛斯，关键时刻布雷塞娅挥斧救了他。来到精灵研究所，大家一起商量着如何解除布雷塞娅的研究体身份。在泽洛斯家住了一宿，第二天就可以在搭桥边乘船走了。

**注意点：★利用拖动石头可以铺平道路。**

## == 赛巴克 ==

在入口见到了克拉托斯，但是他好像另有任务在身。通过下水道来到研究所，凯特向罗伊德等描述了从人体内提炼克鲁西斯辉石的实验，实验的代号就是“天使计划”！布雷塞娅现在没什么感情就是用文晶球的缘故。凯特决定帮助布雷塞娅，但是必须得到隐居在谜之森林（ガオラキアの森）深处矮人阿鲁特斯塔的帮助（原来这里也有矮人，那就不用回去找戴克了）。

## == 忍者之里 ==

穿过谜之森林，就来到了忍者之里。听名字就知道是什么地方了。村人大蛇（おろち）很诧异为什么椎名把外族人带进来。这里的首领达加接待了大家，当听到大家拯救这个世界的希望时，他感到非常欣慰。在这里还发现那个犯人，他叫里加尔（リーガル）。他也愿意和大家一起同行。

**注意：★森林有无限循环的死路，要注意，阻挡的东西可以用光线照开，……处可以补充能量。**

## == 森闲之村 ==

穿过谜之森林的另个岔口，来到布雷塞娅的故乡森闲之村。布雷塞娅一……就把自己关进了自己的房间。大家只能让她去。

## == 阿鲁特斯塔家 ==

来到阿鲁特斯塔家中，向她讲述布雷塞娅的事，他似乎不太想管。女……我们去矿山地带寻找抑制矿石，她也会尽量说服主人帮助大家。

## == 托伊兹巴雷矿山 ==

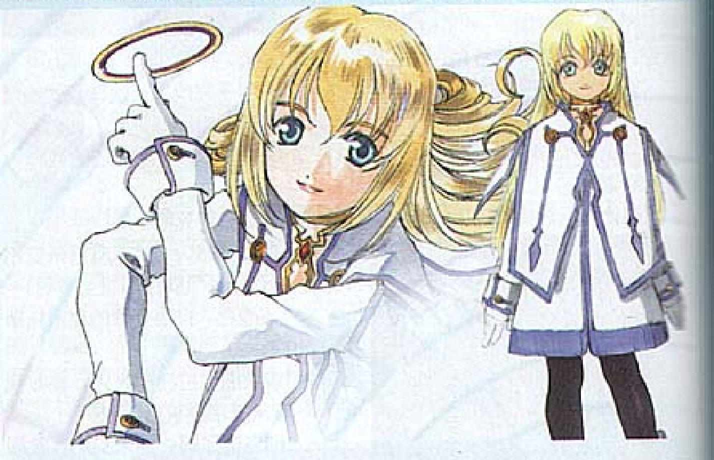


到码头乘船来到，南方大陆的下方码头登陆。最深处终于找到了仅存的一点抑制矿石，为了布雷塞娅，技术并不精湛的罗伊德决定先做个赶工的要之纹回森闲之村。离开矿山的时候看见了EX晶球贩子胖子瓦利，他一见里加尔就指责他是杀人犯。

**注意：★碰到会动的石板要将其骗到打石头机关处，用石头解决它。**

## == 森闲之村 ==

进村，柯蕾特被迪赛安五圣刃中的第一智者罗迪鲁驾驶飞龙捉走。得到要之纹后的布雷塞娅恢复了知觉，埋葬了父亲，并讲述了自己的经历，原来她是为了



她父亲而这么做的。大家十分同情她，接受她成为队伍的一员。克拉托斯突然出现，从他那知道了忍者之里的人已经知道了飞行器的下落。大家一起赶向忍者之里。

**注意：★好感度**

| △ | コレ | ジー | リフ | クラ | しい | ゼロ | プレ | リー |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 「もちろんだ。」 | | ▲ | ▲ | | ▲ | ▲ | ▲▲▲ | ▲▲▲ |
| 「どうしようか、みんな」 | | ▲▲ | ▲▲▲ | | | ▲▲▲ | ▲ | ▲ |

## == 忍者之里 ==

达加确证了这个消息，不过他推荐大家去雷之神殿试炼。椎名以前曾经尝试去那与雷之精灵做契约，不过后来失败了，雷之精灵爆走，死伤很多。这次大家重拾信心，决心挑战雷之精灵。

## == 雷之神殿 ==

驾船来到大陆北方，一路机关来到最深处，打倒其后就能与其做契约。签约完毕后温蒂妮出现，地面发生剧烈震动。原来由于两个世界相对属性的精灵都得到解放，原本连接两个世界的玛娜流也被切断了，两个世界互相榨取玛娜的局面也得到缓解。出去雷之神殿，大蛇已经等候在此，他告诉了罗伊德东南方的海中有式神的反映，而那里也是雷内盖多的据点。

**注意：★有三个改变S指环的地方，颜色对应能打掉的箱子。**

**★有很多黄色箱子的地方要将线路引到左边第三根。**

**★在黑暗的房间边缘快掉下去的时候要连打A键。**

## == 雷内盖多基地 ==

众人潜入基地内部，好不容易发现了发行器。但仍然被尤安发现，打败其后，



大家一起驾驶飞行器逃出了基地。来到东部上空的飞龙的巢穴，发现柯蕾特被关在这里。打败罗迪鲁召唤出来的飞龙，柯蕾特由于魔法阵的原因体内的玛娜开始向罗伊德等人逆流，脚下出现巨大的火之螺旋。在布雷塞娅的帮助下魔法阵被打破，柯蕾特终于得救，而罗迪鲁要捉拿她正是因为看中了她体内的克鲁西斯辉石想用它来控制魔导炮。也就是他们所说的秘密武器。接下来，大家决定继续与世界各地的精灵签约完全切断的玛娜流，从而将两个世界彻底分离。

**注意点：**

**★基地最后一道门的打开需要口令，口令在几个士兵身上，这三个士兵都不会主动攻击你，且与其他士兵颜色不同打倒后得到口令，口令有随机性。**

**★基地里要熟练运用石块的作用。**

## == 冰之神殿～地之神殿 ==



地之神殿中会遇到矮人阻挡大家的去路。首先去雪景之街买瓶酒送给托伊兹巴矿山里的另一个矮人兄弟，第一关过了后接着再去阿鲁特斯塔家学习料理，就可以满足矮人兄弟，让大家顺利通过。运用S指环地震可以把桥震断。

冰之神殿种会要求大家用取得セルシウスの泪这个道具，大家要首先在雪景之街附近打企鹅，随机掉落ペンギニストフェザー这个道具，当搜集三个后去雪景之街的道具屋，老婆婆即会给你打造一个道具ペンギニストミトン(手套)，随后你即可以去冰之神殿接セルシウスの泪了。

与两位精灵契约后，发现忽然天色大变，一道闪电直落奥泽托方向。当罗伊德赶到奥泽托村时，这里已经面目全非，大火吞噬了整个村庄。火光中，罗伊德救起整个村庄惟一一名幸存者，而眼前所救的这名半精灵族少年名字叫米托斯——与古代大战中拯救世界的勇者的名字完全一样。

**注意点：**

**★冰之神殿中走冰阵的行走路线如下：「上 左 上 右 下 左」到宝箱位置，从宝箱的最下面的一个出发点开始「右 上 左 下 左 右 上 右 上」就能到目的地。**

**★冰之神殿中石像的安排次序如下：「上-左、左-右、右-下、下-右」。**

**★取得セルシウスの泪后再去雪景之街右边一个背包男人对话，可得到金钱5000。**

## == 阿鲁特斯塔家 ==

阿鲁特斯塔向罗伊德等人讲述了他的经历。原来，阿鲁特斯塔是所属于克鲁西斯的要之纹手工师，因为厌恶了间接杀人，从克鲁西斯逃到奥泽多定居，但是被罗迪鲁所抓胁迫制造辉石，而罗迪鲁正欲谋反克鲁西斯，所以尤古多拉希尔才会迁怒于他毁灭奥泽多。克鲁西斯的目的就是半精灵千年王国的建立和玛天使复活，而谋反者罗迪鲁不知道从哪里得到了魔导炮的设计图，利用牧场主的身份派人建造，企图建立自己的帝国。尤古多拉希尔创作了两个世界，而世界通过传说中位于“异界之扉”的两极联系在一起，尤古多拉希尔就是利用这个地方来穿梭于两个世界的。在阿鲁特斯塔家休息了一晚，第二天早上起来却发现莉菲尔不见了，她留下一封信说有事情调查要先走一步，女佣说她好像是往南方去了，吉尼亚斯很担心姐姐，要求罗伊德立即去寻找莉菲尔，临走时阿鲁特斯塔把完全的要之纹交给了布雷塞娅，希望得到她的原谅。

**注意点：★好感度**

| △ | コレ | ジー | リフ | クラ | しい | ゼロ | プレ | リー |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 「よし、ついてこい」 | ▲ | ▲▲▲ | ▲▲▲ | | △ | △△ | △△△ | ▲▲ |
| 「やっぱりだめだ」 | ▲▲ | △△△ | △△ | | ▲▲ | ▲▲▲ | ▲▲▲ | △ |

## == 海之乐园阿鲁塔米拉 ==




这里是个娱乐的天堂，来到右边深处与一个叫乔治的对话可以拿到レザレノ社员证，并知道布雷塞娅的妹妹艾莉西娅曾经在这里工作过，不过后来因为某个事件而失去了生命。来到空中庭院三楼，看到了她的墓。她的灵魂会出现并将一个EX晶球送给布雷塞娅。出去时听闻异界之扉今晚会开启，人们可以被带到黄泉之国西尔瓦兰特，大家决定去看看。

## == 异界之扉 ==

来到东边的小岛上的异界之扉，一进去就发现莉菲尔在这。就在月光机要全满时。曾经帮助过我们的大蛇突然带领教皇骑士团的人把大家重重包围。原来他一直记恨于椎名让雷精灵暴走误杀了他父母。因为人太多，大家一起从异界之扉脱出，来到西尔瓦兰特世界的帕鲁玛克斯塔。

## == 帕鲁玛克斯塔 ==

为了不让米托斯卷人事件，罗伊德准备把他暂时安顿在尼鲁那里，自己去寻找罗迪鲁和迪赛安的下落，听尼鲁说迪赛安现在经常在已经毁灭的帕鲁玛克斯塔牧场聚集，不知道是在谋划什么。罗伊德等人临走时米托斯把他姐姐的遗物风笛送给了吉尼亚斯，说只要他们有危险的时候吹响风笛就会有人去救他们。

## == 帕鲁玛克斯塔人间牧场 ==

进入牧场又发现了尤安和他的手下。从他口中得知一个重要的情报：圣地卡兰孕育玛娜的生命之木“大树卡兰”是确实存在的，但是由于古代大战玛娜开始枯竭，现在在圣地卡兰只剩下大树的种子——“巨大果实”了。而要将两个世界合二为一，“巨大果实”是不可缺少的，不过现在两个世界却还在榨取“巨大果实”仅有的一点玛娜，所以“巨大果实”正在慢慢步向死亡，而为了救它就需要照射大量纯粹的玛娜，这东西在克鲁西斯的据点得利斯・卡兰就有，据点本身就是巨大的玛娜块形成的彗星。尤古多拉希尔为了让玛迪露复活把据点所有玛娜献给了玛迪露，玛迪露用克鲁西斯辉石的力量寄生在“巨大果实”上，而如果她觉醒的话“巨大果实”的玛娜就会被她完全吸收而死亡，为了阻止雷内盖塔，尤古多拉希尔在玛迪露寄生的“巨大果实”上加上了精灵的封印，而雷内盖塔的目的就是阻止玛迪露复活，让果实发芽，从而消灭玛迪露，让大树复活，拯救这个世界。他请求罗伊德联手去解除精灵封印。他又告诉罗伊德魔导炮现在正在他的牧场制造，目的就是要来摧毁大树卡兰。在牧场顶部控制室见到了大阴谋家罗迪鲁，企图用海水淹没人质。罗伊德与大家一起将其击败。而波塔用自己的生命来换取系统的解除，拯救了大家，装置的解除，飞龙全部被放出来了，关键时候吉尼亚斯吹响了笛子。米托斯坐着光之精灵阿斯卡出现救了大家。所有飞龙都被瞬间毁灭。

## == 西尔瓦兰特基地 ==

罗伊德从尤安那得到了时空转换的机器，以后就可以在两个世界自由来回了。

## == 阿鲁特斯塔家 ==

又回到了泰赛阿拉世界，到阿鲁特斯塔家安顿好米托斯。

## == 海之乐园 ==

来到这里时，这边已经面目全非。来到空中庭园的乔治矿山深处。这时一直沉默的里加尔终于道出了他的真实身份，他本来是雷扎雷亚公司的会长。艾莉西娅是他的恋人，后来艾莉西娅被瓦利和他们带走进行EX晶球的实验，不过最后实验失败了，艾莉西娅变成了怪物，里加尔为了不让她痛苦不得不杀了她。万分自责的里加尔当即去自首，在监狱中教皇以他诱拐柯蕾特为条件答应帮他逮捕瓦利，但是却被骗了。艾莉西娅对能够在自己完全消失前见到里加尔感到非常欣慰，她要罗伊德把她坟前的EX晶球打破，这样她的灵魂才得以解脱。

## == 暗之神殿～王都 ==

罗伊德一行来到夫吉山南面的暗之神殿，由于太暗而无法前进。之后来到王都的精灵研究所欲寻找蜡烛，得知由于放自己一行逃离，凯特已然被捕并即将被处刑，众人认为这完全是自己的责任所以向所员保证会救出凯特，而所员也约定救出凯特之后，就将蓝色蜡烛（ブルーキャンドル）交给主角他们，随后在里加尔的提议下来到斗技场报名参战，胜利后就可以去右边的牢房里救出凯特，之后依照凯特的意愿将其送回了奥泽多，接着回到研究所得到蓝色蜡烛。前往暗之神殿与暗之精灵订下契约后，众人为寻找最后的光之精灵踏上了旅途。

**注意点：★S指环可以喷出黑雾熄灭灯；★喷烟雾可以拉动机关，相同颜色的机关行动的方向相反，即若要拉出一块石块就必须将同一颜色的石块推进去；★找齐5个暗精灵的分身，将它们引到地下。**

## == 最后的旅途 ==



众人乘坐飞行器来到雷内盖多基地附近的リンカの木，才发现リンカの木早已是一棵枯树。随后众人从诺瓦博士的龙车处的博士那里知道了使リンカの木复生的方法，在复活后的リンカの木前众人成功地唤出了光精灵阿斯卡，阿斯卡却以露娜不在为由不愿订立契约，无计可施之下众人来到玛娜守护塔寻找露娜入塔后一路前行来到光之封印前，克拉托斯却早已等候在封印前欲阻止众人，此时优安出现牵制住クラトス，众人乘机进入封印，打败光之精灵阿斯卡和露娜后订下契约。至此已与两个世界的所有精灵订下契约。契约立下的瞬间，整个世界却发生了激烈的摇动，大树卡兰复活了，随之而起的天变地异使各地都受到了波及。就连相邻世界的泰赛阿拉也受到了影响。在阿鲁特斯塔家前的米托斯也因为保护タバサ而被落石砸伤……之后克拉托斯向众人说明巨大果实(大いなる実り)由于处在被人为分开的两个世界之间的狭间而一直处于不安定的状态，精灵们也是为了封印其使之安定而存在，由于罗伊德等人与两个世界的精灵们订立了契约，而使得巨大果实失去了守护之力失控。而且失控的巨大果实还不断受到玛那的照射成长。这样下去不但 西尔瓦兰特会被毁灭，以前同为一个世界的泰赛阿拉也无法幸免。随后众人与克拉托斯一时休战并决定使用魔导炮攻击大树卡兰。主角一行人前往伊椰利亚人间牧场停止了使 西尔瓦兰特的精灵力增幅的玛那照射，而椎名则前往魔导炮集合了泰赛阿拉的精灵之力发射魔导炮击中大树卡兰。取得了平衡之后的精灵之力使巨果实再度安定化。

主角一行人打倒五圣刃第一英雄的弗西提斯（フォシテス）停止了玛那照射之后来到牧场出口，不甘失败的弗西提斯跟出偷袭罗伊德，柯蕾特为保护罗伊德被击中，袖子也因此破损，众人因此发现了柯蕾特手臂的异样。随后众人回到イセリア前往戴克的家。此时克拉托斯离去并提示如何医治柯蕾特，其后众人前往泰赛阿拉的阿鲁特斯塔家里进一步了解情况。得知柯蕾特得的病是永续天使性无机结晶症，治疗方法久已失传，在古代卡兰大战的资料里或许能够找到。其后众人来到花园都市的学术资料馆，从资料里了解到古代大战的英雄米托斯的同伴也得过这种病并治愈。但是资料上并未记载治疗方法。众人随后在米托斯的提议下来



到王都梅鲁托基奥的2楼资料馆调查 方法。得知要治好柯蕾特的病需要做 ーンクレスト。而材料是ジルコン和マ リーフ以及マナのかけら。マナリーフ 在于海姆达阿鲁"精灵之里(ヘイムダ ル)，不过一般的人是不被许可进入的。 后由泽洛斯拜托公主从国王那里拿到了 以进入海姆达阿鲁的许可证。至于ジル ン据里加尔所言他的会社就有。去雷扎 亚会社了解消息后前往サイバック的王立研究院取得ジルコン。接着众人前往 姆达阿鲁寻找灵草マナリーフ，在海姆达阿鲁见到长老后，长老将手杖交给主角一行并叫众人去东南方的拉赛昂（ラーセオン）谷取得灵草マナリーフ。取得灵 后为了众人去南岛修道院泽洛斯的妹妹赛蕾丝(セレス)那里取回克鲁西斯辉石。 即前往救いの塔寻找最后的材料マナのかけら。进入后遇上克拉托斯，交手后 人都被捉去神圣都市威尔盖亚（ウィルガイア）。从牢房逃出后众人在右方房 的天使处得到了マナのかけら。随后众人逃出威尔盖亚回到地面。

柯蕾特的身体终于康复了，罗伊德等决定当晚就在阿鲁特斯塔家住一宿。 上尤安出现，出门看见了克拉托斯，才知道，原来他正是罗伊德的亲生父亲。 安以罗伊德的安危威胁克拉托斯要他解开奥利金的封印。当尤安要攻击罗伊 时候，克拉托斯为他当住倒下了。

“罗伊德，发生什么事了。”柯蕾特被门外的骚动吵醒。“我不敢相信！ 叛我们让柯蕾特受苦的家伙，居然是我的父亲！”

“罗伊德，不管你身体里流的是谁的血你就是你！你不是鼓励过我说不管 变成什么样子就算变成天使我就是我的吗？而且克拉托斯刚才也救了你啊！”

罗伊德看着倒在身边的克拉托斯：“谢谢你，但是我还不能叫你父亲。 厌你们迪赛安的做法，为了达到目的你们令太多人牺牲了，我虽然要拯救柯 但是却没有放弃过这个世界，我要寻找的是能拯救所有人的道路！”

“精彩的演说！辛苦你了！”居然是少年米托斯出现。他轻易就把雷内盖 和尤安打倒。原来他就是尤古多拉希尔。众人一起赶到。

“到此我的计划就全部失败。”尤安无奈地说，原本他想解放奥利金与魔 签约，同时用魔导炮破坏拯救之塔让‘巨大果实’发芽的。

“你不赞同尤古多拉希尔的计划吗？”罗伊德问。

“那个计划歪曲了玛迪露的遗言，那并不是她真正所期望的。她只是 看……任何人都没有差别的世界……”尤安说完想回雷内盖多基地。

“等等，奥利金的封印真的只有克拉托斯才能解开吗？”

“不错，用他体内的玛娜进行放射，封印才能解开。”

“那样的话，他也就没命了吧？”里加尔问。

“不错。那是用他自己的生命来封印的。罗伊德，那把魔剑只要签订了契约 不会召唤的人也能使用，但是你却不能用，因为他只有半精灵才能使用！是奥利金 门为米托斯创造的剑！”说着他便离开了。因为阿鲁特斯塔没有装备EX晶球，



莉菲尔的治愈术对其不是很管用，椎名 荐去雪景之街弗拉诺鲁(フラノール)找 生。晚上，柯蕾特拉罗伊德出去看雪 柯蕾特要罗伊德寻找不牺牲克拉托斯就 解放奥利金的方法，顺便把自己的兔子 身符送给罗伊德。为了探听克拉托斯的 实想法和阻止米托斯的千年王国计划， 人准备次日向得利斯·卡兰宣告决战。 泽洛斯也似乎知道让人类装备魔剑的办

翌日，尤安把罗伊德等带到秘密入口 来到魔剑附近，泽洛斯要柯蕾特和他一起 去看魔剑，突然出现一群天使包围了柯蕾特

“辛苦你了，神子泽洛斯。”璞洛 玛出现。“你这个混蛋！雷内盖多的 也是你出卖的吧！”椎名愤怒了。

泽洛斯和璞洛涅玛带着柯蕾特 了，只留下一群天使。关键时刻大蛇 忍者之里人出现。

众人为了帮助罗伊德相继倒下， 罗伊德找到了米托斯。柯蕾特被关在 中，玛迪露体内的玛娜正在不断流往 体中。正当米托斯准备对罗伊德下毒手 时候曾经倒下的伙伴们又站在罗伊 前，在他们的协力下，米托斯派出的璞洛 玛倒下了。不过与此同时，玛迪露利用

肉体复活成功！然而玛迪露却表示极不赞成米托斯现在的做法，他现在的所为完全背离了以前他们的初衷。"连姐姐都否定我？不可原谅！"米托斯疯笑着，地面开始剧烈震动。

这时，泽洛斯把矮人族的技术精制的神秘东西扔给罗伊德，"有了他人类也纵'永恒之剑'。"原来泽洛斯为了得到这个道具才故意背叛了大家，而刚致相继倒下的里加尔等人的也是他。泽洛斯给被玛迪露附身的柯蕾特安上要。玛迪露开始渐渐从她体内消失。"再见，米托斯。这是我最后的愿望，把扭曲的世界变回原样。""不要，姐姐，别走！"

"也许我们精灵本来就不应该从得利斯·卡兰离开，我们现在应该回去了。"露从柯蕾特身体中飞出，回到了"巨大果实"中。

"哈哈哈哈，姐姐抛弃了这个肮脏的大地，想回到得利斯·卡兰。的确，那球才是所有继承精灵血统的种族的故乡啊。我知道了，姐姐。把这些肮脏的交下，我们两个一起回去，回得利斯·卡兰。"米托斯念叨着，想把现在已玛迪露融合的"巨大果实"运走。罗伊德等人一拥而上合力将米托斯打倒，灵魂化为一颗克鲁西斯辉石，吉尼亚斯将它捡起来，作为他第一个半精灵朋遗物。米托斯已经死去，世界仍然是处于分裂状态，大树卡兰也没有发芽，重要的事情等待着罗伊德去做，那就是与奥利金签约。克拉托斯出现，他表要开封印惟有打倒他，他会在位于精灵之里的托伦托之森（トレントの森）奥利金的封印前等待罗伊德。来到精灵之里，在罗伊德的劝说下，族长答应为半精灵的莉菲尔姐弟进村。在村子里住了一个晚上，第二天罗伊德在奥利印前与自己的父亲展开了对决。最终，罗伊德战胜了他的父亲。

"为什么不杀了我？""我们只是打倒了曾经背叛我们的天使克拉托斯，同们也原谅了曾经帮助过我们的古代大战的勇者，仅此而以。"

最后克拉托斯解开了奥利金的封印，罗伊德也顺利和奥利金签订了契约。突然斯化作的克鲁西斯辉石从吉尼亚斯口袋中飞出，企图霸占罗伊德的身体。柯蕾过去抢下辉石救了罗伊德，而自己的身体却被米托斯寄生。米托斯消失了，他要离开这个他认为肮脏的世界。因为拯救之塔挡住了回得利斯·卡兰的路，米托斯不惜选择摧毁拯救之塔，塔的碎片不断砸向地面，精灵之村在瞬间毁灭，由于米托斯想带着将聚集大量玛娜能量的得利斯·卡兰离开这个世界，世界即将面临着玛娜不足的危机。曾经已经被米



托斯毁坏的人性塔巴莎也突然出现告诉大家"巨大果实"也已被米托斯夺走，为了拯救世界和柯蕾特，罗伊德决定去阻止米托斯。要飞往得利斯·卡兰，惟一的工具便是永恒之剑。来到戴克家中，克拉托斯将他以前暗中准备的道具全部交给戴克，要他打造契约之指轮，这样罗伊德就拥有了自如操作永恒之剑的能力。

**注意点：★尤米尔之森中，S指环可呼唤出动物：红花-野猪，青花-鱼，白花-鸟，青、白两种花要先取得相应的花种种在入口的花坛才会出现；撞下尤米尔果实后跟着蝴蝶的指示使用S指环方可得到果实。★精灵之里族长家有料理人，学会"クリームシチュー"。★图书馆好感度选择。**

| △ | コレ | ジー | リフ | クラ | しい | ゼロ | プレ | リー |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 「俺はクラトスを信じる」 | ▲▲ | ▲▲ | ▲▲ | ▲▲▲ | ▲ | ▲ | ▲ | ▲ |
| 「可能性はゼロじゃない」 | ▲ | ▲ | ▲ | ▲ | ▲▲ | ▲▲▲ | ▲▲ | ▲▲ |



## == 传说的终结 ==




来到泰赛阿拉世界拯救之塔的遗址，罗伊德取得魔剑，利用魔剑之力来到了得利斯·卡兰内部。找到了摆脱米托斯的柯蕾特，相继救下被米托斯用诡计分离的同伴，在终点打倒守卫的龙，罗伊德终于抵达了得利斯·卡兰的最深处。

克鲁西斯辉石和尤古多拉希尔的躯体融合。迎面而来的就是最后的战役。

战斗结束克鲁西斯辉石终究被罗伊德毁灭。罗伊德使用魔剑终于将两个世界合二为一。"巨大果实"落入地下，玛迪露再次苏醒过来。

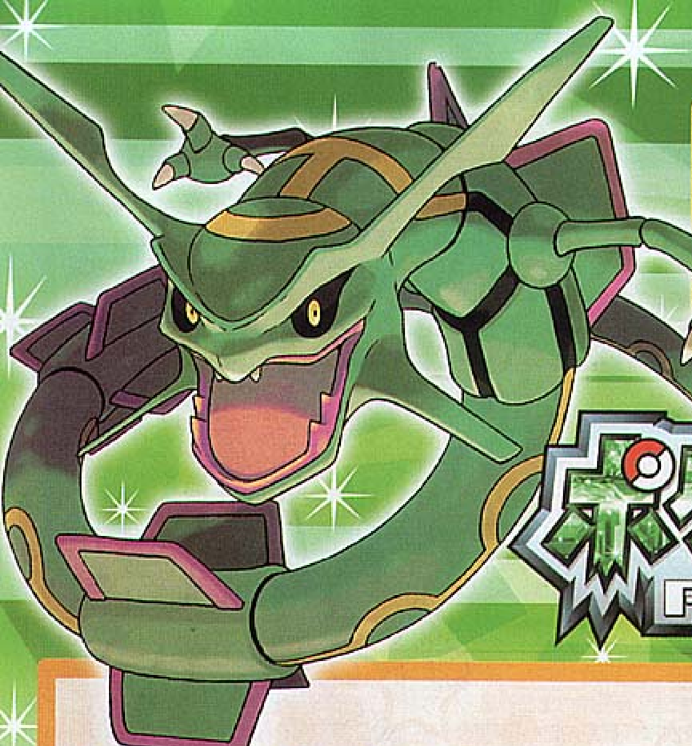
"你是玛迪露？""不，它只是我的一部分，我是世界之源——玛那！"

玛那轻轻拂动地上的大树卡兰的幼苗，瞬间，一棵参天大树拔地而起。

"这棵树就是你们现在世界的守护之树，只要有人们慈爱的心，和大树达成契约，那么它就不会枯萎，那就请你们守护这棵树，直至其成长，它将成为人类、精灵，以及生活在狭间的所有种族的保护神。现在就请拜托为这棵世界树取名吧！"

"嗯，这棵树是作为大地之楔存在的。决定了，那它的名字就叫……"

传说成为历史，历史孕育着未来……







# ポケットモンスター エメラルド Pokémon

口袋妖怪·绿宝石

| GBA | 厂商：NINTENDO | 发售日：2004.9.16 |
|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：4800日元 其他：—— |

## 操作说明

### check 1 按键基本作用

| 【地图界面】 | | バッグ | 进入包裹界面 |
|---|---|---|---|
| A | 查看；对话 | ポケモン | 进入精灵界面 |
| B | 加速；取消 | にげる | 逃跑 |
| L | 无 | A | 确定 |
| R | 无 | B | 取消 |
| START | 开启菜单栏 | L | 无 |
| SELECT | 重要道具快捷键 | R | 无 |
| 【战斗界面】 | | START | 无 |
| たたかう | 选择技巧进行攻击 | SELECT | 更改技巧排列 |

### check 2 菜单栏

| ずかん | 图鉴 | *** | 主角姓名 |
|---|---|---|---|
| ポケモン | 精灵 | レポート | 记录 |
| バッグ | 包裹 | せってい | 设定 |
| ポケナビ | poke navi | とじる | 关闭 |



GBA口袋妖怪颠峰之作

# 《绿宝石》剧情攻略

远古时代　曾经有一场亘古未见的大战
大地之王古拉顿与海洋之王海皇牙席改变世界的一战
气候紊乱　灾害频发
后来　它们分别进入了长眠
地下的灼热岩浆　深海的滚滚暗流
它们的战斗作为神话代代流传
当邪恶的势力降临　当力量的平衡再次被打破
毁灭性的战斗将会再次上演
如何阻止事态的发展？
……
高空中流星一般穿梭的裂空神龙
默默注视着这一切



YIFan刚刚搬到天元镇，调整好因为长途颠簸而停掉的时钟之后就受母亲之命去拜访新邻居奥德博士一家。奥德博士是PM界小有名气的博士，与YIFan的父亲——天元市GYM馆主是老相识了。不过现在他并没有在家里，实验室里也不见他的踪影，然而YIFan在他家里认识了他的女儿——漂亮活泼的小遥。

★**要点：正版卡带时钟的时间是实时流动的，虽然不像《金》、《银》、《水晶》那样有昼夜变化，但是会影响到树果的生长等等。主角自己的家里的电脑里有一个伤药，恢复精灵20点HP，可以拿出来备不时之需。**



↑与小遥初次相识。

百无聊赖的YIFan走向镇子外的草丛，却遇到一个人正在受到野生小松鼠的攻击，听到他的求救，YIFan从掉落在地上的皮包里的三个精灵球之中选出了一个，命令其中的精灵与小松鼠作战，救下了那个人。

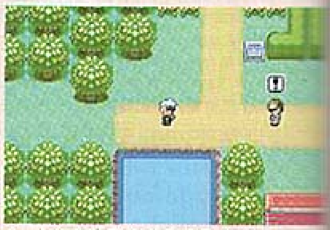
★**要点：本作主角精灵为草系的木守宫（16级进化为草青蛙、36级进化为针叶王），水系的小水狗（16级进化为水+地面系的水狗、36级进化为水狗王），火系的小火鸡（16级进化为火+格斗系的火鸡、36级进化为火鸡战士）3选1。**

当被带到实验室后，YIFan才知道这个狼狈得乱跑乱叫的人就是奥德博士。简单地寒暄之后，博士对YIFan刚才战斗表现出来的镇定和斗志赞不绝口，并将这只小水狗送给了YIFan。

像做梦一样有了自己的精灵，YIFan从101号路一直向北走，经过道吉镇，在103号路尽头寻找小遥，并且与她展开了一场友情PK，胜利之后，两个人愉快地回到了博士那里，博士对YIFan能够战胜自己的女儿大为惊讶，将口袋妖怪图鉴送给了YIFan，小遥也给了他5个精灵球用来收服野生的精灵，准备出去四处游历、培养精灵，挑战联盟大赛的精英。母亲也送给了YIFan一双运动鞋，于是，广阔的方元世界展现在YIFan的面前，冒险开始了！

★**要点：道吉镇的一个大妈那里可以得到一个伤药，YIFan得到图鉴之后商店里才会出售精灵球。PC店可以免费回复精灵的体力和不良状态，2楼得到图鉴之后就可以通信对战了。小遥使用的是克制自己选择的精灵属性的那只精灵，5级，一般只要玩家不停地攻击就可以取胜，不过还是多练几级比较好。练级时与母亲对话也可以恢复HP和不良状态。得到跑鞋之后按住B键就可以奔跑，提高移动的速度了。**

再次来到道吉镇，原来左边无法通行的道路可以通过了，经过102号路来到天元市，急于证明自己实力的YIFan来到GYM，打算挑战自己的父亲，这时来了一个热爱精灵的叫做道夫的少年，即将离开天元市的他十分想要一只精灵，于是



↑喜爱尾随强大对手的墨镜男……

YIFan受父亲之命去陪他成功地捕捉了一只感知兽。道夫终于高兴地走了，父亲告诉YIFan挑战联盟精英需要先打败8个GYM，得到8枚徽章才可以，而自己正是一个GYM馆主，于是YIFan继续西行，遇到一个戴墨镜神秘的大叔，他说从YIFan的战斗中看出他很有潜力，应该好好努力，然后就走了，YIFan继续前进。

★要点：陪道夫捉精灵的过程其实就是历代的传统“捕捉教学”。

向左走经过104号路的一片沙滩和老水手吉野的家，YIFan来到了森林，一路上与野生精灵和其他训练家战斗过的他积累了一些经验，毫不费力地通过了这里，中途还救下了一个被自称是水之团的蓝衣人攻击的天力公司的职员。走出森林，YIFan在花店得到皮皮鲸喷壶，之后就可以给种下的种子浇水了。



↑森林出口附近的花店里得到皮皮鲸喷壶。

★要点：森林和草地中有一些道具，花店北面的草地中还有一些隐藏的道具，注意调查一下。

YIFan继续北行，到达了金水市。四处逛逛这座挺大的城市，收获颇多，不过可惜的是天力公司的2楼谢绝参观，离开这座别具风格的建筑，YIFan去挑战岩石GYM。这里的人多使用岩石+地面系的精灵，它们顽强的防御和强力的攻击对小火鸡似乎不太管用，YIFan轻松地赢得了第一枚徽章，并被允许使用居合斩爷爷那里得到的HM01居合斩，用于斩断小树或除草。

★要点：金水市学校里的老师那里可以得到先制之爪，装备后30%先出招。3个主角精灵只要级别足够，尤其是进化一次以后，就更可以轻松通过GYM的战斗，木守宫的吸取、火鸡的二段踢和水狗的水枪等招式均对GYM中的精灵有特效。GYM馆主的精灵为12级No.57小拳石2只和15级No.60磁石怪。

YIFan兴奋地走出GYM，却看见天力公司的叔叔在追赶水之团的人，于是便义不容辞地向东北方向追赶，又遇到了老水手吉野。YIFan勇敢地冲进116号路的山洞击败了那个坏蛋，把东西物归原主，并把被抢走的宠物小海鸥交还给了吉野，两个人都十分感激。由于这件事，YIFan被那个职员引见给了天力公司的老板。老板听到职员对YIFan大加赞扬，决定请他帮忙把一封信送给代后先生，并把一件货物送给卡依市船厂厂长。走出天力公司，一位科研人员送给了YIFan口袋妖怪导航仪——这是一个集地图、资料、电话功能为一体的高科技产品。通过地图，YIFan得知去这两个地方均需要坐船过海。南行去吉野家的途中遇到小遥，


↑送信前还有礼物？

留下了她的电话号码之后，再次在对战中战胜了她。YIFan来到吉野家，坐船来到山木镇。



↑爷爷送的HM01——砍树。

★要点：在居合斩爷爷的家可以得到HM01居合斩，小遥使用的是13级No.的小海鸥和15级草蜥蜴。

来到山木镇，在GYM旁边的人那里得到了钓鱼竿，这样就可以捕捉水系精灵了。YIFan去打败了格斗系的GYM，得到了第二枚徽章，可以使用去西北方向的山洞里的大叔那里得到HM05闪光，这样就可以在黑暗的地下山洞行动了，走到最深处遇到了代后先生，将信交给他后，他送给YIFanTM47作为报答就走了。



↑山木镇渔民那里得到钓竿。

★要点：GYM馆主使用的是16级No.73腕力、16级No.76冥想兽、19级No.48幕三兔，只要小心一些，并不会有太大的波动。将信交给代后之后回到天力公司，可以在老板那里得到学习装置，装备之后即使不出场也可以分到一半经验值，主要用来练一些前期不适合战斗的精灵。



↑山木镇西北的山洞里的大叔那里得到HM05闪光。

继续乘船去卡依市，在一片沙滩上下了船，向北走，便来到这个繁华的港口城市。西边的露天市场里有很多东西出售，还有可以给精灵改名字的地方、海洋博物馆以及船厂。海洋博物馆的门口站着了水之团的人，应该不会有什么好事，不过还是答应老板的事情比较重要，于是YIFan就进入了船厂。可惜在船厂里并没有厂长的踪影，还是去海洋博物馆看看去吧。交了50元门票钱进入海洋博物馆，发现到处都是水之团的人，其中还有被自己击败过几次的那个家伙，他赶忙给了YIFanTM46，就害怕地跑掉了。看他们的样子并不只是来参观那么简单啊，YIFan这么想着来到了二楼，正巧遇到了水之团袭击在这里研究的厂长。轻松地摆平了这两个家伙之后，水之团的头目来到了这里，把他们救走了。把货物交给了厂长，答应老板的事情都办到了，YIFan又遇到了那个戴着墨镜的神秘人，并得到了他的电话，决定继续北行展开冒险。



↑卡依市这里可以给精灵更改名字，但是通信过来的别人的精灵不可以。

★要点：击败沙滩上房屋里的3个训练家，可以得到6瓶汽水。如果排在首位的精灵亲密度很高，就可以在俱乐部里得到安闲铃。西北角还有一个新的战斗中心，那里是从给出的6只精灵里自己选择3只与NPC进行对战，由于不使用自己的精灵，所以这里考验玩家对多种精灵、多种配招战术的适应能力。

来到110号路，遇到了在野外研究的奥德博士，于是又得到了他的电话。由于YIFan没有自行车，所以无法去自行车专用的立交桥，只可以在底下的草地中前进，路上再次与偶遇的小遥展开战斗，她的草蜥蜴已经进化了，实力十分强劲，不过YIFan最终还是取得了胜利，并得到了小遥赠送的探测仪，用来探测隐藏的道具。

★要点：小遥使用的是18级No.27小海鸥、20级No.2草青蛙、18级No.103无壳蜗牛。110号路上方有一个房间，进入后调查进屋瞬间闪光的地方，就可以挑战屋子里的迷宫，里面有训练家和一些小机关阻拦玩家，得到迷宫里的卷轴上写的暗语之后就可以通过迷宫，在主人那里得到一样道具，迷宫一共8种形态，每打败一个GYM变化一种形态，可以来挑战一次。

银叶市是一个四通八达的城市，里面有赌场、自行车店、GYM等，南边的一间房子里的一位好心人还给了YIFanHM06碎岩，自行车店的老板看到YIFan辛苦的样子，送给了YIFan自行车，并且答应可以随时来他这里更换速度型或技巧型的车子。电系GYM的门口，YIFan看到阔别已久的道夫，他正打算挑战GYM，于是先与YIFan展开战斗来展示自己的实力，可惜身经百战的YIFan没有让缺乏实战经验的道夫占到半点便宜。失败之后，道夫并没有失落，反而高兴地走了，并立志将来一定要战胜YIFan。与来到这里的墨镜男对话之后，YIFan开始挑战电系GYM，水狗大发神威，电气精灵的攻击毫无效果，YIFan轻松地得到第三枚徽章，并且可以使用HM06碎岩了。



↑银叶市南端的一个屋子里得到HM06碎岩。

★要点：与赌场上面的女孩对话，可以用海鸥信纸换到硬币盒用于盛放赌博机用的硬币，通过老虎机赢得硬币可以换取一些特殊的招式机和精灵。道夫使用的是16级的No.29感知兽，电系GYM馆主使用的是20级No.84雷电球、20级No.78疾电狗、22级No.83三合一磁怪、24级No.79电气狗，如果你使用的是水狗，不断使用地面系招式，你将体验到什么叫“以压倒性优势获得胜利”。自行车分为2种，一个是速度型，只要走3个格就加速，可以冲过松空的路面，可以从流沙下面冲到阶上；一个是技巧型，按住B可以跳跃，跳过特殊的台阶，或者在单行轨道上同时按方向+B侧跳。



↑银叶市游戏中心的女孩这里换得硬币盒。

向西沿117号路走，路过饲养屋，到达道夫所在的西达镇。这个四处洋溢着温馨气氛的小镇就是道夫的家乡。YIFan去道夫的家里转了一圈，就进入了北边的山洞，乐于助人的他用HM06碎岩术击碎了挡路的岩石，使隔在两端的一对情侣团圆了，他们为了表示感谢，送给YIFanHM04怪力。



↑ 西达镇的洞窟里把岩石击碎使情侣团聚，可以得到HM04怪力。

★要点：饲养屋里可以收费帮助玩家寄养精灵，根据你走的步数增加寄养在这里的精灵的经验值，但是由于这样做精灵的亲密度不是很高，而且如果学满4个招式再学第5个时自己无法取舍，所以这里的主要用途一般是生蛋，公与母的精灵一起寄养在这里，如果是一个组别的话，就可以生蛋，孵出小精灵，这么做可以得到一些精灵的原始形态，也可以遗传到一些不可以自己学的招式，能力和亲密度也比较高。

回到银叶市北行，来到111号路，击碎挡路的岩石，可以看到水边的一个屋子可以连续挑战4个训练家，中途不可以休息，成功后可以得到竞争背心，增加精灵的努力值。北边的沙漠里沙尘暴十分严重，所以暂时无法进入，向西走来到112号

路，烟突火山附近的观缆车入口被几个红衣服的人守住了，无法进入，YiFan只好从火山下的火焰近路继续前进，路上还可以得到TM43。在111号路一个老奶奶的屋子里休息一会后，YiFan通过飘着火山灰的113号路到达哈吉镇。

★**要点：111号路旁有一幢宏伟的竞速大楼，对方使用的精灵级数与玩家精灵的最高级数相同，登上楼顶的速度作为考察的标准。TM43可以在游戏的特定地点打洞，买到家具或装饰品等就可以布置自己的秘密基地。113号路的一个房子里可以得到收集火山灰的道具，收集到固定的数目就可以在这里换得各种玻璃制品。**

哈吉镇的PC店里有个女孩正在调整电脑，YiFan问过之后才知道，原来这个女孩就是精灵储存系统的制作人真由美。她邀请YiFan有机会去她在114号路的家里玩，之后就走了。YiFan休息了一下，来到镇子西北角的化石迷的家里，发现化石迷竟然在自己家的墙上挖洞去寻找化石……YiFan为他的精神感动，祝福他成功，并开始向114号路进发，打算去烟突火山附近探险。

★**要点：化石迷的屋子里得到TM28，真由美家里得到一个公仔。**

YiFan沿着烟突山北边的山路登山，进入了114号路上的流星瀑布洞窟，这里据说是陨石降落形成的，到处是奇幻的钟乳石、陨石坑和瀑布，充满奇幻的色彩，让人流连忘返，然而远处传来的嘈杂声说明这片净土也受到了干扰。红衣的岩浆团正在威胁一个科学家，并且抢到了流星碎片，这时，水之团的人赶到了这里阻止，然而还是来晚了一步，岩浆团的人已经携带着流星碎片逃掉了。水之团的头目告诉了YiFan岩浆团打算在火山口利用陨石的巨大力量实现野心的计划，并请求他帮忙。虽然水之团并不是正义的组织，但是YiFan还是以大局为重，决定乘观览车登山阻止岩浆团。

火山山顶，火山灰如雪花一般飘洒落下，遮住了阳光，天空一片灰暗，水之团和岩浆团在火山口周围进行着激烈的冲突，YiFan冲过去，向正在使用陨石的岩浆团头目发起了挑战，虽然他长篇大论地介绍了自己的理想，但是邪恶终究是要失败的，被YiFan和水之团联手击败之后，他们逃得无影无踪。

★**要点：岩浆团头目使用24级No.11黑毛犬、24级No.63超音蝠、25级No.102火山骆驼。**

水之团离开之后，YiFan取下仪器上被抢来的陨石碎片，从南麓下山，击败了一个残留的岩浆团成员后，到达山脚下的飞音镇，这里的地热资源丰富，很多人都在这里泡温泉，连火系GYM里也满是蒸汽。YiFan的水狗王再次发威，对方火焰攻击给它造成的伤害十分小，YiFan再次轻松地获得了徽章，并被允许使用HM04怪力推巨石。走出GYM，又看见了小遥，她给了YiFan一副防风眼镜，从此就可以去沙漠看一看了。



↑飞音镇温泉附近得到果然翁的蛋，可以孵出果然宝宝。

★**要点：中药店卖的药一般都很便宜，但是大幅降低亲密度。温泉下边的老奶奶处得到精灵的蛋，一直带在身上走到一定的步数就可以孵出No.160果然宝宝。火系GYM馆主使用的是24级No101.沙漠骆驼、24级No.103无壳蜗牛、26级No.102火山骆驼、29级No.105熔岩乌龟。**

沙漠的风暴中矗立着一个久经风吹日晒的虚幻之塔，YiFan在里面巧妙地使用高速自行车通过了松陷的地板到达顶层，得到一块化石，可惜刚刚想拿另一块时，古塔却奇迹一般地消失了，另一块化石随之不见，不知道还能不能见到了……



↑虚幻之塔里化石2选1，通关后在化石迷家里得到这里没选的那块。

★**要点：去金水市天力公司2楼，科学家可以把化石还原为精灵，左边的是No.133向日古花，右边的是No.135硬甲古蝎。**

是挑战自己父亲的时候了。YiFan回到天元市，经过GYM中训练家的重重考验，最终面对自己的父亲全力战斗，终于击败了他。父亲看到YiFan的实力已经超越了自己，感到十分欣慰，道夫的父亲也赶来祝贺，并且为了感谢YiFan给道夫带来奋斗的目标，赠送给他HM03乘浪。

★**要点：父亲使用的是27级No.114团团兔、27级No.37长臂猿、29级No.13大松鼠、31级No.38懒猩猩，使用火鸡的格斗招式在这里应该很简单。击败父亲之后，回到家里可以得到母亲给的道具，装备之后只要出场战斗，就可以得到2倍的金钱。**



↑和老爸干完架之后，道夫的老爸很慷慨地给了乘浪机器。

由于可以使用乘浪在水面上前进，YiFan可以去的地方变得很多，四处游逛之后来到银叶市，发现电系GYM的馆主老爷爷站在市中心发愁，原来是湖中的无人发电厂里出了故障，可是他又无法过水去关闭设备。YiFan接过发电厂的钥匙卡，在立交桥下面草地上下水，进入无人发电厂，关闭了设备。馆主非常高……给YiFanTM24作为酬谢。



↑119号路渔民那里得到好钓竿。

★**要点：建议多带一些解麻痹……地面系精灵进入。踩在开关上就可……设备，旁边还可以得到雷之石。**

在银叶市向东过海，可以到达……路，一位渔夫送给了YiFan一副好钓竿……有过一面之缘的酷哥代后恰巧也来到……里，看到YiFan的精灵已经成长得很……鼓励了YiFan几句就先走了。继续向北走，经过雨中的高草丛、瀑布旁的河……跨的木桥，来到了一幢建立在美丽的大自然中的现代建筑——天气研究所。旁边有几个水之团的人正在封锁长桥，看样子这里不会安静了。

水之团的人还是那么弱，YiFan三下五除二就解决了妄图占领天气研究所的敌人，所长感激地将No.142天气小子送给了YiFan。



↑击败妄图占领天气研究所的水之……在所长这里得到精灵天气小子。

★**要点：天气研究所一楼左边的电脑可以更换精灵，旁边的床可以休息。**

封锁长桥的人逃跑了，小遥在后面赶了上来，两人又开始切磋，结果还是YiFan占优，取得了胜利，得到小遥赠送的HM02飞天。



↑天气研究所附近击败小遥，得到HM……飞天。

★**要点：小遥使用29级No.103无壳蜗牛、31级草青蛙、29级No.20荷叶兽。**

YiFan来到建立在大树上的城市日川市，这里有很多路都有无形的东西挡着，无法通过，甚至连GYM也进不去，只好离开这里继续前进。120号路的长桥上，YiFan再次遇到了代后，代后为YiFan……释了无法通过的原因：原来是No.14……色龙在作怪。戴上代后送的透视眼镜……后，YiFan终于可以辨认出变色龙来，于……返回飞行系GYM，击败了馆主，得到……六枚徽章。



↑120号路，在代后那里得到透视眼镜，可以辨认出隐藏的变色龙。

★**要点：与一间屋子里的老奶……话，依次选择第一项、第一项、第二项……可以得到TM10。馆主使用的精灵为：3……级No.121云彩雀、29级No.150香……龙、31级No.115钢鸟、30级No.28大嘴水鸟、33级No.122大云雀。**

继续东行，经过120号路，YiFan来到了被水包围的岛屿，登上了建立栖息着鬼系精灵的墓地的日落山，发现水之团的人也出现在这里，他们在老奶奶那里抢走了具有强大力量的红宝石，YiFan未能及时地阻止他们逃跑，于是老奶奶给了YiFan刻有岩浆团印记的徽章，希望他能够粉碎岩浆团和水之团的阴谋。



↑日落山顶得到印有岩浆团印记的徽章，可以发现岩浆团的秘密基地。

★**要点：日落山里有大量的道具，还可以得到TM30。**

YiFan想到在烟突山南麓曾经发现过一个鬼鬼祟祟的岩浆团的队员，于是来到那里，果然，随着大地的震动，那里出现了一个洞口，YiFan进去之后，发现里面是一个偌大的岩浆团秘密基地。洞里到处是滚滚的岩浆和不知名的各种机器，击败队员的层层阻挠之后，YiFan来到最深层，发现在岩浆团头目面前的岩浆池之中有一个巨大的黑影，头目拿出蓝宝石，蔚蓝色的光芒顿时充满了秘室，随着大地的剧烈震动，岩浆中的黑影动了起来，原来是沉睡在熔岩中的远古大地之王古拉顿！……暴的古拉顿并不听从岩浆团头目的指挥，反而吼叫着消失在蓝光之中。恼羞成……的头目向YiFan袭来，但是丧失了冷静的他只会败在YiFan的手上。


↑烟突山南麓下山的路上出现岩浆团的秘密基地。

★**要点：头目使用37级No.11黑毛犬、39级No.102火山骆驼、38级No.65……蝙蝠。基地里的道具分布得十分分散，注意收集。**

回到120号路继续向东走，YiFan在野生精灵狩猎场附近发现鬼鬼祟祟的水之……



↑岩浆团利用蓝宝石使大地之王古拉顿觉醒。

团成员，随后到达的大都市阿田市里也大量出现水之团的成员，看来又要有不寻常的事情发生了。YIFan在百货商场的门口看到了小遥，于是过去和她再次展开对战，并且获得了胜利。小遥屡次败在YIFan的手上，她将不再继续战斗，而是回去帮助博士整理图鉴，少了一个强力的竞争对手，YIFan的心里很不是滋味。

**★要点：小遥使用的是31级No.150香蕉草龙、32级No.28大嘴水鸟、32级No.103无壳蜗牛、34级草青蛙。阿田市西北方向是美术馆，如果你在西南方的选美大赛中取得冠军，这里就会出现冠军精灵的画像。选美大赛的服务台的小姐那里可以得到装糖果用的糖果盒，这样就可以参加选美大赛或去狩猎场里捕捉一些野生稀有精灵了，狩猎场在通关一次之后会有2块新的区域开放，可以得到更多的精灵。还有一个屋子里的老爷爷可以帮助你的精灵忘记没有用的技能，即使是平时无法忘记的秘传技巧也可以忘记。百货商场里有很多商品，还有个别的招式机可买，比如TM14暴风雪、TM25雷电、TM38大字爆可以买到，比起《金》《银》《水晶》里需要大量的硬币要省很多事了。**




↑阿田市选美中心服务处得到糖果盒，可以参加选美大赛和进入野生精灵狩猎区。

在阿田市的东面的浅滩附近的水之团秘密基地已经被严密地把守了，不过YIFan还是探听到水之团准备在卡依市进行一项重大的计划。不会是什么好事的，YIFan决定去卡依市探个明白。

奇怪的是卡依市并没有发生什么异常，码头反而热闹非常，原来是船厂研究出了新型潜水艇，厂长正在接受电视台的采访，曾经送过货物的YIFan过去祝贺，却看到水之团的家伙们偷走了潜水艇！YIFan赶快赶往阿田市水之团秘密基地，一路无人能敌，可惜最后还是被头目把潜水艇开走了。一直训练皮皮鲸堵着入海口的水之团队员也跑掉了，YIFan从124号水路出发，在茫茫大海中寻找线索，继续追踪水之团。




↑不可错过哟，超珍贵的大师球。

**★要点：水之团秘密基地里可以调查到捕捉率100%的大师球，全游戏仅此一个，一定要得到。**

一路南行，来到海中城市道谷市，YIFan在一个渔民的家里得到了最好的钓竿。岛东的小山上是火箭发射基地，科研人员在里面工作，代后也在这里，一个人还送给YIFan一块太阳石。顺道击败充满机关的超能力GYM中的双胞胎馆主，得到第七枚徽章之后，YIFan居然发现了岩浆团残部的身影，真是一波未平，一波又起。紧追不舍的YIFan来到火箭发射中心。突破队员的包围，与正被岩浆团2个高手包围的代后结成了联盟，虽然敌人十分强大，但是由于代后的强劲实力和与YIFan的默契配合，最终还是共同击退了敌人。




↑道谷市渔民的家里得到超级钓竿。




↑火箭发射中心里与代后合作进行2VS2的对战。

**★要点：馆主之战是双人战，对方使用41级No.163图腾鸟、41级No.132三合一土偶、42级No.126太阳神石、42级No.125月亮神石。与代后合作的战斗比赛，自己选择3只精灵，与CPU自动控制的代后的3只精灵组队，对抗岩浆团头目的6只精灵，代后的精灵为42级No.191钢铁双臂兽、43级No.115钢鸟、44级No.72钢甲暴龙。对手使用的是36级No.102火山骆驼、42级No.11黑毛犬、43级No.65黑翼蝙蝠、40级No.64大嘴蝠、级No.11黑毛犬、44级No.102火山骆驼。**

休整之后，来到西北角代后的家，代后送给YIFanHM08潜水，可以潜水到海底，寻找被水之团抢走的潜水艇。129号水路的巨大海沟里有一个洞，进入之后发现潜水艇赫然就停在这里。YIFan浮上水面，进入了这个入口在海下的山洞，




↑击退火箭发射中心的岩浆团后去代后的家，可以得到HM08潜水。

发现深处迷雾中的海水里有一个黑影，这时水之团的头目冲了过来，不由分说地向YIFan发动了攻击，YIFan击败他之后，他不甘心地拿出了红宝石，这时，海水骚动起来，眩目的红光充斥了整个洞窟，远古海洋之王海皇牙觉醒了，它也像古拉顿一样摆脱了控制，逃走了。



↑水之团利用红宝石使海洋之王海皇牙觉醒。

**★要点：水之团头目使用的是41级No.11黑毛犬、41级No.65黑翼蝙蝠、43级No.98食人鲨。**

尚未了解到事情严重性的水之团首领听到冲进来的岩浆团首领的警告才如梦方醒，可惜事态已经发展到人力所无法解决的地步了，大地之王古拉顿和海洋之王海皇牙在双鹿市的湖水中展开了毁灭性的战斗，各地的气候都变得异常，一会电闪雷鸣、暴雨倾盆，一会又烈日炎炎、热气灼人。通过126号水路的海沟里的入口，YIFan进入了古代的火山口形成的环状岛屿城市双鹿市，2只远古神兽正在水中激战，人们无助地在湖边看着这一切，毫无办法。

岩浆团、水之团的首领也充满悔意地呆立在岸边，这时，YIFan看见仍旧保持着沉着的代后，于是赶忙过去寻求帮助。

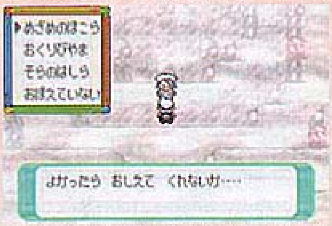
“在那里正在战斗的是古拉顿，还有海皇牙。从久远的沉睡中苏醒的两只超古代精灵，它们正在用无法控制的力量互相进攻。YIFan，既然你已经走到了现在，说明你已经做好了面对这一切的觉悟……”看到YIFan眼中的坚毅，代后带YIFan来到平时不允许进入的觉醒寺前。

“看到古拉顿和海皇牙的战斗有没有感到精灵很可怕？其实不是这样的，精灵可是……不必说了，你一定早已明白。这个洞的尽头有一个叫瓦雷斯(Wallace)的人，你一定能助他一臂之力的。”耳边还在回响着代后这寓意深刻的话语，YIFan冲进觉醒寺，在最深处找到了瓦雷斯。

“你就是YIFan……我听说过你的战绩。我叫瓦雷斯，曾经是这里的GYM首领，不过因为一些原因，现在由我的老师代理GYM首领职务。现在在这个城打斗的古拉顿和海皇牙，被称为超古代的神兽。可是，超古代的精灵其实不只它们俩……在某个地方，还有一只……没错，就是裂空神龙，据传说在遥远的过去息止了那两只精灵战斗的也是它。然而裂空神龙在哪里连我也不知道……什么？难道你知道它在哪里？！愿意的话可不可以告诉我？”

游历了大半个方元地区的YIFan见多识广，曾经听说131号海路上有一个神秘的高耸入云的神秘遗迹天之柱，凭直觉判断裂空神龙就应该在那里。

按照瓦雷斯的指示，YIFan通过130、131水路，来到建立在海上、依靠浮桥互相连接的水上城市吉纳镇，稍做休整，便出发前往131号水路北面的天之柱。远古的遗迹天之柱矗立在海中的一个小岛上，被礁石包围，YIFan好容易找到了入口，遇到了瓦雷斯，这时，这里的天气也变得糟糕起来，神兽激战的影响越来越大，必须尽快找到解决的办法，否则世界一定会步入毁灭。YIFan登上天之柱的塔顶，终于见到了这个谁都没有见过的绿色巨龙——裂空神龙！神龙似乎感应到了什么，飞速飞上天空不见了。




↑觉醒寺中的抉择，想捉裂空龙记得选第3项哟。

**★要点：与觉醒寺里的瓦雷斯对话之后，选择第三项，才可以来天之柱。比起《红宝石》、《蓝宝石》的天之柱来说，这里简直是一马平川，只有一处需要高速车的特技，难度很低。**

YIFan回到双鹿市，2只神兽还在那里激烈地战斗，就在人们几乎绝望之际，奇迹发生了！天空中浓密的乌云突然分开，洒下一片柔和的绿光，阵阵吼叫声中，裂空神龙如绿色流星一般从高空俯冲直下，降临在大地之王古拉顿与海洋之王海皇牙之间！



↑不愧是龙呀……飞起来果然有魄力……



↑不打了？龙就是有威力……

威严的裂空神龙终于平息了神兽的狂暴，逼退了它们，自己随后也消失在人们的视线中，天气也终于恢复了风和日丽……

从危难和绝望中走过来的人们纷纷庆祝世界恢复安宁，水之团和岩浆团也握手言和，决定今后改恶从善，将红宝石、蓝宝石交还给日落山的老夫妇。瓦雷斯给了YIFanHM07登瀑布，并要YIFan挑战水系GYM击败自己的老师。瓦雷斯的老

师果然实力不俗，看来瓦雷斯本人也一定有着深不可测的实力。战胜之后，YIFan获得了全部8枚徽章，可以向冠军之路发起挑战了。

★要点：馆主使用41级No.183心形鱼、43级No.174海象、46级No.186海马龙、41级No.128地震鲶鱼、43级No.130钢钳龙虾。



↑解决神兽的事件之后在瓦雷斯那里得到HM07攀瀑。

登上128号路的大瀑布，YIFan就到了冠军之路，这里就是通往联盟大赛的最后屏障，是对训练家的最后考验。YIFan走到半路，道夫在后面赶了上来，要求进行战斗，当初内向的道夫一直以YIFan为目标努力奋斗，如今已经成为斗志昂扬的训练家了，YIFan用尽全力才把他击败，道夫没有放弃，决定留在这里继续修行。

★要点：道夫使用的是44级No.122大云雀、44级No.94芭蕾双花、45级No.31超能女皇、43级No.62圆环猫、41级No.83三合一磁怪。之后还可以在冠军之路的出口附近和道夫再次对战，它的精灵会再次成长。

终于闯过了冠军之路，来到联盟大赛的赛场，因为需要连续挑战对手，道具一定要准备齐全，所以YIFan到商店采购一番，一切准备停当之后，精神抖擞地步入大赛的赛场。

第一个对手使用邪恶精灵，并不十分强大，但是YIFan还是全力以赴，丝毫不敢大意，最终获得了胜利，进入下一间。

★要点：46级No.11黑毛犬、48级No.24天木狗、49级No.152灾兽、48级No.130钢钳龙虾、46级No.120仙人掌。

第二间主要使用鬼系精灵，YIFan全力发动进攻，以避免鬼系精灵的干扰和消耗战术，也取得了胜利，进入第三间。

★要点：48级No.149黑乃伊、51级No.149黑乃伊、49级No.147链嘴飘魂、50级No.68地狱超人、49级No.147链嘴飘魂。

YIFan的第三个对手主要使用冰系精灵，实力强劲，甚至用火系精灵都不容易取胜，最后配合电系的强劲攻击才终于获胜。

★要点：50级No.174海象、52级No.174海象、53级No.175海象牙王、50级No.172巨头冰怪、52级No.172巨头冰怪。

第四间是一个可怕的对手，使用龙系精灵，YIFan的火焰、电、草系攻击在龙精灵的面前显得作用不大，眼看要落败之时，YIFan靠冰系绝招进行了大逆转，终于艰难地取得了胜利。

★要点：52级No.188龙龙贝、54级No.122大云雀、53级No.118拉巴飞龙、55级No.189血翼飞龙、53级No.186海马龙。

连续击败联盟的4个精英，YIFan的实力已经数一数二了，但是还有一个劲敌在等待着与他一决高下。灯光四射的华丽的大厅里，YIFan面对的最后一个对手，原来就是曾经引导自己寻找裂空神龙的瓦雷斯！已经打到这里，就不会再退缩了，YIFan和他所信任的精灵们发挥了超常的实力，艰难地击败了瓦雷斯，赢得了冠军！！

★要点：57级No.100巨鲸、58级No.141美丽龙王、56级No.21荷叶鸭、56级No.128地震鲶鱼、55级No.67毒刺水母、56级No.53暴鲤龙。

正当馆主宣布YIFan是宝石联盟新的冠军的时候，小遥冲了进来，迫不及待地要告诉YIFan与瓦雷斯作战需要注意的一些要点，可是她很快就发现自己来晚了一步。奥德博士也赶来祝贺，并且评价了YIFan所收集的图鉴，之后，瓦雷斯带领新的冠军YIFan来到联盟的计算机前，永远地记录下YIFan和他的精灵们。



↑通关时使用的精灵。

就这样，YIFan凭借着自己坚定的决心和对精灵的无比热爱和信任，战胜了比自己强大的对手，赢得了冠军，他所创造的奇迹，将永远在人们之中流传……

★要点：通关之后不要着急关机，演示过动画之后，再次读取记录，会有更多的隐藏要素在等待玩家的探索和研究。

一觉醒来，YIFan已经在自己的家里，好不容易回来一次的父亲给了他一张船票之后就又回到GYM去了。电视上正放映着插播的新闻：方元地区出现了2只神奇的精灵，一只红色、一只蓝色，在水面上高速飞行，据说它们就是水都守护神No.196拉帝亚斯和No.197拉帝奥斯，回答母亲的问题之后，YIFan走出了屋子。



↑通关后的家里在父亲处得到船票。

★要点：看过新闻之后水都守护神会随机出现在整个地图的草地或水面，而且即使遇到它，它也会立即逃跑，所以比较难以捕捉，不过只要遇到一次，图鉴上就会记录下它的出现地点，下次遇到就会相对容易一些。母亲提问的问题将影响到你捕捉到哪一只水都守护神，如果回答红色，那么游戏中只可以遇到红色的拉帝亚斯，如果回答蓝色，那么只可以遇到蓝色的拉帝奥斯。

## 另一种方法捕捉水都

大家还记得，在红蓝宝石里有个混合记录的通信设施吧？这次绿宝石可以跟红蓝宝石混合记录。要做的就是跟拥有[能去南岛的神秘船票]的红蓝宝石的存档混合记录，这样绿宝石这边就会得到船票了。






↑船票就在背包的重要道具栏里。



↑之后去港口坐船，服务员会检查你的船票，通过后就会叫出带你去南岛的船送你去到那里。


↑跟红蓝宝石一样，还是有N多树木。



进去后，红/蓝水督就会出现。至于出现哪只，就看你通关后的选择了，如果你在妈妈那里选择的是红水督，那么这里就会出现蓝水督，如果选蓝水督，那这里的就是红水督。这里的水督，要抓的话只有这一次机会。

刚一出屋门，发现博士和小遥恰巧来找YIFan，于是和他们来到实验室。博士的研究有了突破，图鉴从原来的方元地区的202图鉴升级为全国地区的图鉴，这下可以记录更多种类的精灵了。在卡依市码头出示了船票之后，YIFan登上了去阿田市的船。在船上，YIFan也和其他的训练家战斗，不过他们的实力比联盟大赛的精英们差远了。战斗之后，YIFan回到自己的房间好好地休息了一下，船就到了阿田市码头。这里和原来没有什么大的变化，除了旅馆里多了游客之外，一个四处寻找最强训练家的墨镜男也在这里，他邀请YIFan今后去一个叫做战斗……的人工岛做客，那里有什么有趣的东西吗？想到最强的训练家，YIFan不禁想到了代后，这个曾经给了自己很多帮助和指导的深藏不露的人，实力到底有多么强大呢？还是去他家里看看吧。



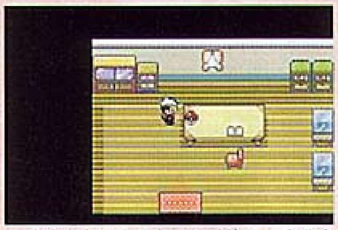
↑博士将202图鉴升级为386全国图鉴，这样就可以与前作通信得到《绿宝石》里没有的精灵了。

★要点：在船上下排左数第二个房间的床上休息，就可以像PC店一样恢复精灵，恢复几次就可以下船了。



↑在船中下面左数第二个房间的床上可以恢复，恢复几次之后船就会到达目的地。

道谷市西北角代后的家里并没有人，但是仿佛猜到YIFan会来的似的，代后留下了一封信，说桌上的精灵送给YIFan，希望YIFan好好爱护、培养。到底他去了哪里呢？


↑通关后在代后的家里得到精灵，是代后的王牌精灵钢铁螃蟹的最初形态。

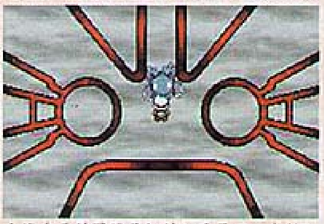
★要点：代后家里得到的是No.……钢铁独臂兽，是钢铁螃蟹的最初形态。

热爱大自然和精灵的代后会不会在天……

究所呢？YIFan去所长那里询问，却得到了令人震惊的消息，部分地区的天气异常，不是下着大暴雨就是天出奇地热。应该是大地之王和海洋之王在那里的缘故吧。为了不至于它们再次见面激战，YIFan赶往极其炎热的地区，明晃晃的太阳将大地反出白光，让人睁不开眼，好容易发现一个山洞，YIFan立即冲了进去。在弥漫的白雾中，发现了隐藏在这里的大地之王古拉顿。在古拉顿的怒吼声中，热气陡然充满了洞窟，仿佛太阳就在洞里一样。忍受着灼人的热气，YIFan凭着顽强的斗志，终于收服了渐渐体力不支的大地之王。回到天气研究所，打听到了大暴雨的地方，YIFan立即赶去，在大雨伴着电闪雷鸣倾盆直下的海面上找到了一个可以潜水的地点，潜入之后发现了隐藏在海底的一个洞窟，里面就是海洋之王海皇牙。海皇牙召唤出暴雨，并使出强劲的水系招式，但是这个也无法阻挡顽强的YIFan，最终他还是收服了海洋之王。



古拉顿的图腾……为什么是蓝的？



↑海皇牙的图腾是红的？反了吧，老任？

★**要点：海皇牙的捕捉地点是105、125、127、129号水路随机出现，听天气研究所2楼的所长告诉你具体的出现地点后，最好立即使用飞天技能迅速赶到并找到可以潜水的十字型深水区潜入，否则可能地点会变化。海皇牙70级，招式为高压水泵、舍身冲撞、睡觉、绝对零度。同样的，古拉顿的出现地点为114、115、116、118号路随机，迅速赶到，可以看到以前没有的山洞，里面就是70级古拉顿，招式为大字爆、阳光烈焰、睡觉、地裂。**



在满目创痍的天之柱上，赶像草绳的天空神龙……

2只远古神兽都已经到手，YIFan决定去天之柱看看裂空神龙。不知什么原因，这里的路变得难走了很多，到处都是松陷的地带，需要灵活地运用高速自行车冲过去，几经周折，YIFan终于来到了耸入云端的塔顶，满目创痍之中，青绿色的裂空神龙就在中间。勇敢地走上前去，与最强的神龙战斗吧！刚刚收服的古拉顿和海皇牙在这个时候派上了很大的用场，它们强大的实力帮助YIFan最终收服了裂空神龙。

★**要点：这时的天之柱的地形恢复成以前的难度了，对高速车的操作技巧要求比较高，裂空神龙70级，招式为神速、逆鳞、飞天、睡觉。它可以使海皇牙和古拉顿的天气影响无效，需要注意。**

YIFan顺着吉钠镇西方的强劲海流漂流，来到一处奇怪的海域，周围的礁石围成了六芒星阵，在中心下潜，游到一处刻有符号的岩石前上浮，就进入了一个奇怪的房间，YIFan按照墙上刻的符号提示，在墙中心挖洞，过去后又是别有洞天，把三鳃排在第一位，把地图石鱼排在最后一位调查石板，大地突然震动起来，3个被封印的大门已经打开了。沙漠南边的六芒星阵中间洞中，YIFan在石板前向左走两步，向下走两步，使用碎石，里门会开，捕捉40级的岩神柱。105号路上的一个洞里，YIFan要按照提示，在石板前顺时针贴着墙跑了一圈，才进入刚刚打开的门，捕捉里面的冰神柱。120号路的洞中，YIFan在正中间使用闪光，洞口就打开了，里面捕捉到了钢神柱。

在一次旅行中，YIFan还遇到了十分珍稀的水都守护神，可是没等他反应过来就逃走了，但是图鉴上记录下了它出现的位置，于是YIFan开始追踪，可是水都守护神十分聪明，到处兜着圈子，把YIFan耍得团团转。皇天不负有心人，最终YIFan还是再次遇到水都守护神，并且有备而来的他放出了果然翁与水都战斗。水都想逃跑，但是果然翁如玩耍一般紧紧地跟着它的影子不放，令它无路可逃，YIFan终于收服了它。

★**要点：玩家遇到水都守护神之后，它会立即逃跑，而且出现的位置是随机的，即使使用S/L大法也无济于事（使用模拟器的SGM存档例外），不过它的行踪会记录在图鉴上，相对好遇一些。遇到之后，推荐利用果然翁的踩影子特性令它无法逃跑，再小心地用镜面反射削减它的HP（它多数都是特殊攻击的招式），自己的HP不够时一定尽快补充，否则只要果然翁离场，对方就可以逃跑。**

YIFan已经收服了很多神兽，但是平时还是没有松懈，仍然努力地培养精灵，四处游历，与人战斗，并捕捉了大量的精灵，极大地充实了博士的图鉴。各地的许多训练家也纷纷给YIFan打来电话邀战，大家在互相竞技的过程中都有了飞速的成长。

★**要点：《绿宝石》里的另一大亮点，除了以前的个别训练家及联盟大赛可以重复对战之外，8个GYM的馆主竟然也可以多次对战，而且他们的精灵也在成长、更新，每个GYM馆主各拥有5套阵容！**

岩石GYM的第二套阵容为32级隆隆岩、35级化石盔、35级大岩蛇、37级磁石怪。第三套阵容为37级菊石兽、37级隆隆岩、40级镰刀盔、40级大岩蛇、42级磁石怪。第四套阵容为42级多刺菊石兽、42级隆隆岩、45级镰刀盔、45级大岩蛇、47级磁石怪。第五套阵容为47级化石翼龙、47级隆隆岩、47级多刺菊石兽、50级镰刀盔、50级钢牙龙、52级磁石怪。

格斗GYM的第二套阵容为33级怪力、33级冥想兽、35级卡波耶拉、37级相扑兔。第三套阵容为38级怪力、38级丘雷姆、40级卡波耶拉、42级相扑兔。第四套阵容为40级艾比郎、43级怪力、43级丘雷姆、45级卡波耶拉、47级相扑兔。第五套阵容为46级沙瓦郎、46级艾比郎、48级怪力、48级丘雷姆、50级卡波耶拉、52级相扑兔。

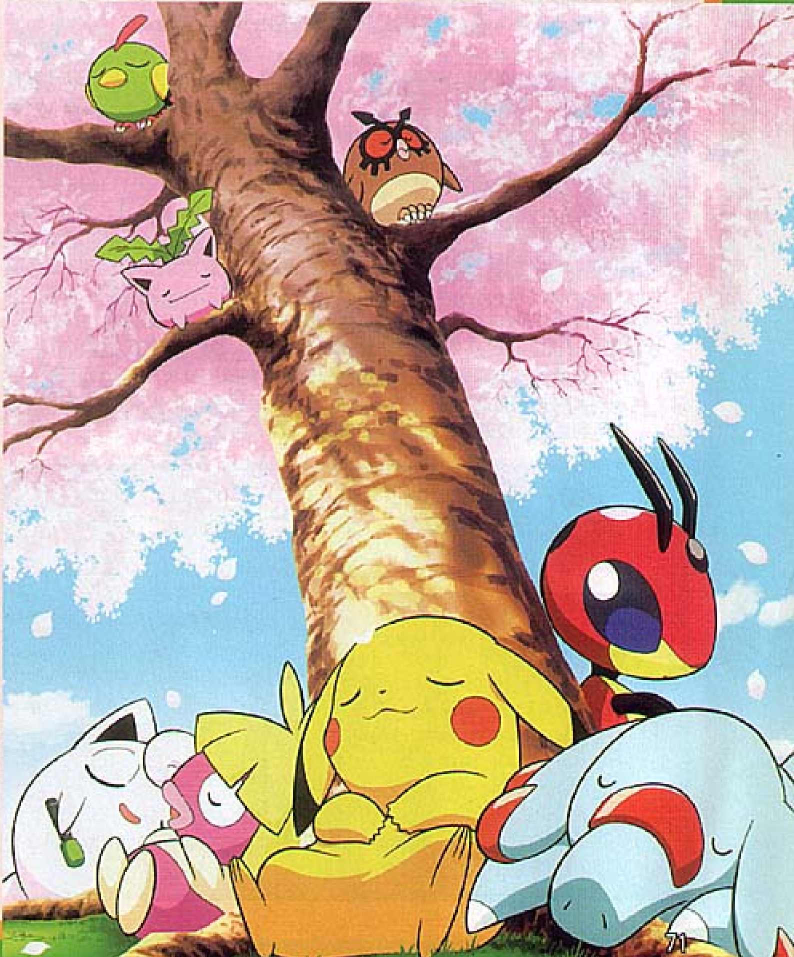
电GYM的第二套阵容为36级电绵羊、36级顽皮蛋、38级三合一磁怪、40级电气狗。第三套阵容为39级皮卡秋、41级电绵羊、41级顽皮蛋、43级三合一磁怪、45级电气狗。第四套阵容为44级雷秋、46级电龙、46级顽皮蛋、48级三合一磁怪、50级电气狗。第五套阵容为50级电击兽、51级雷秋、51级电龙、53级顽皮蛋、53级三合一磁怪、55级电气狗。

火GYM的第二套阵容为38级熔岩蜗牛、36级小火马、38级火山骆驼、40级熔岩乌龟。第三套阵容为41级卡蒂狗、43级熔岩蜗牛、41级小火马、43级火山骆驼、45级熔岩乌龟。第四套阵容为46级恶魔狗、46级卡蒂狗、48级熔岩蜗牛、46级烈焰马、48级火山骆驼、50级熔岩乌龟。第五套阵容为51级风速狗、53级熔岩蜗牛、51级地狱犬、51级烈焰马、53级火山骆驼、55级熔岩乌龟。

普通GYM的第二套阵容为42级吉利蛋、42级懒猩猩、43级圈圈兔、45级懒猩猩。第三套阵容为47级懒猩猩、47级吉利蛋、45级袋龙、48级圈圈兔、50级懒猩猩。第四套阵容为52级懒猩猩、52级快乐蛋、50级袋龙、53级圈圈兔、55级懒猩猩。第五套阵容为57级懒猩猩、57级快乐蛋、55级袋龙、57级肯泰罗、58级圈圈兔、60级懒猩猩。

飞行GYM的第二套阵容为40级迷你龙、38级香蕉草龙、41级大嘴水鸟、42级钢鸟、45级大云雀。第三套阵容为43级猫头鹰、43级香蕉草龙、45级哈克龙、46级大嘴水鸟、48级钢鸟、50级大云雀。第四套阵容为48级夜鹰、49级香蕉草龙、50级哈克龙、51级大嘴水鸟、53级钢鸟、55级大云雀。第五套阵容为53级夜鹰、54级香蕉草龙、55级大嘴水鸟、55级快龙、58级钢鸟、60级大云雀。

超能力GYM的第二套阵容为48级呆呆兽、49级三合一土偶、49级图腾鸟、50级月亮神石、50级太阳神石。第三套阵容为53级素利普、53级呆呆兽、54级三合一土偶、54级图腾鸟、55级太阳神石、55级月亮神石。第四套阵容为58级素利拍、



59级呆呆兽、58级三合一土偶、59级图腾鸟、60级太阳神石、60级月亮神石。第五套阵容为58级素利拍、59级三合一土偶、58级河马王、59级图腾鸟、60级太阳神石、60级月亮神石。

水GYM的第二套阵容为46级蚊香蝌蚪、46级地震鲶鱼、48级海象牙王、48级巨钳龙虾、51级海马龙。第三套阵容为50级蚊香蛙、51级地震鲶鱼、53级海象牙王、53级巨钳龙虾、56级海马龙。第四套阵容为56级乘龙、58级地震鲶鱼、56级蚊香蛙、58级海象牙王、58级巨钳龙虾、61级海马龙。第五套阵容为58级乘龙、59级地震鲶鱼、58级蚊香蛙王、59级海象牙王、60级巨钳龙虾、60级海马龙。

时间过得飞快，YIFan在无数次的战斗中已经磨练成为了数一数二的高手，当他再一次来到流星瀑布深处冒险时，却发现了一个熟悉的身影——代后！原来他一直在这里修炼。YIFan上前打过招呼，就与他展开战斗。虽然YIFan一直相信代后是一个深藏不露的高手而不敢掉以轻心，但是代后的强大确实超乎想象，他的精灵那钢铁一般强硬的防御几乎可以挡住一切冲击，YIFan仍然陷入了苦战，不过YIFan稳扎稳打，寻找代后的破绽伺机反击，终于在激烈的攻防战中以微弱的优势获得了胜利。看到YIFan的迅速成长，代后十分欣慰，推荐我去战斗公园，那里是全国的各路高手汇聚一堂的盛会，规模和水平甚至超过联盟大赛。心动的YIFan去港口坐船前往。

**★要点：代后这次并不是联盟大赛的天王、游戏一周目的BOSS，而是出乎意料地作为隐藏BOSS登场，虽然使用的精灵种类没有什么变化，但是级数却上升了一个档次，使用77级钢鸟、75级三合一土偶、76级噬人古花、76级龙型古蝎、76级钢甲暴龙、78级钢铁螃蟹。**

当YIFan走下船，便发现战斗公园建立在一个无比宏伟的人工岛上，高大的战斗塔大厦、金黄色的战斗工厂、体育馆一般的圆顶竞技场、装饰成红牙响尾蛇的长长的蛇道、古色古香的战斗道馆、充满神秘气息的战斗金字塔、华贵的战斗宫殿，这7座醒目的建筑就分散在这巨大的岛上，四处热闹非凡，都是来这里挑战的各路高手。蓝天碧海的美景之中，有着这么壮观的人类科技的结晶，不知道是谁有这么大的气魄，兴建了这里呢。YIFan走到入口，这里的工作人员给YIFan升级了ID卡，可以显示这里的地图以及他在战斗公园里的战绩。

正式进入公园里，那个墨镜男子又出现了，令YIFan想不到的是，这个战斗公园就是他投资兴建的，这里是他多年以来的梦想，四处招募有能力的训练家，并且精心制订了各种战斗规则，花费了巨大的精力和巨额的财富，如今终于成为了各个高手的天堂。得到那个墨镜男给的3BP之后，YIFan先到处走走看看，发现在东南角瀑布附近有一棵很奇怪的树，种下它是什么效果呢？YIFan这么想着就用皮皮鲸喷壶给它浇水，结果这棵怪树竟然扑了过来，原来是岩石系精灵骗人树啊，看起来像是草系，其实却是特别怕水的岩石系。识破了这点的YIFan轻松地将它收服了。

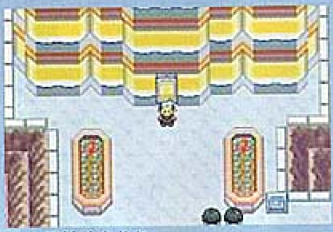


↑战斗公园东南角可以发现骗人树，对它使用皮皮鲸喷壶就可以与之战斗(必须在道具菜单里选择，直接对它按A无法与它战斗)

**★要点：与骗人树战斗只可以从道具表里调出皮皮鲸喷壶使用，只对骗人树按A键是没有用的。**

在战斗公园的7个设施里战斗胜利，就可以得到战斗点数（BP），BP值可以在各个小屋里换取许多道具、招式等等，连胜一定的场次之后，就可以挑战该区域的馆主了，如果胜利，就可以得到银色徽章。这之后继续挑战，达到条件的话，就可以再次与馆主对战，如果胜利，更可以获得金色徽章，每个区域都是如此，一共7银7金14个徽章等待玩家取得。不过这里一般都有特殊的战斗规则，而且馆主后来多使用各种神兽级别的精灵，要想全取徽章绝非易事，玩家最好做好心理准备。一旦得到全部14枚徽章，就可以在ID卡上增加一颗星。

## 左方战斗工厂



↑工厂样的竞技场……

这里进行的战斗是从随机给出的6只精灵里任意选择3只精灵来与NPC对战，这些精灵装备的道具和招式也都是随机的，选择之前可以在强度菜单里查到。进去后，左边的柜台进行1VS1的战斗，右边的是2VS2。每击败一个对手，管理人员会帮你恢复，而且你可以选择是否更换精灵，可供更换的只是刚才被你击败的那3只精灵。7连胜就可以得到3BP（2VS2时4BP），3次7连胜就可以挑战这里的馆主，他使用的3只精灵是随机的，胜利后得到银色徽章，42连胜就再次挑战随机使用3只精灵的馆主，击败后得到金色徽章。

## 左上方圆顶竞技场



↑这个竞技场有特点，圆顶的……

这里是从自己的精灵里选择3只为备选精灵参加淘汰赛。左边是1VS1，右边是2VS2，选择第一项是和作一样对方精灵均为50级，己方精灵小于等于50级的战斗，第二项比较贴，对方精灵的级别等于自己参加比赛的精灵的最高级别。进入休息室可查看分组情况、对方使用的精灵等等。根据对方使用的精灵从自己的3只备选精灵中选择2只参加16人的淘汰赛。3场比赛获胜就得到冠军，得到5次冠军，就可以挑战使用水狗王、喷火龙、血翼飞龙的馆主，9次冠军后再次挑战。这里连胜的场次越多，获得的BP也会逐渐增多，不过对方使用的精灵也会变强，要小心。

## 蛇道



↑不知道的以为进蛇嘴了。

首先选好比赛的等级之后就进入比赛场地，有3个房间，随机出现以下事件：1、出现一个训练员跟你对战，对方有3只精灵；2、出现两个训练馆跟你进行2VS2比赛，每人各有只精灵；3、出现一个迷宫，里面有高等级的野生精灵（目前发现的是红牙响尾蛇、美丽龙王和黑乃伊），可以逃跑；4、给你放异常状态；5、出现一个服务员和训练员，击败训练员后服务员会给你恢复；6、出现一名训练员，但不用对战，直接过去即可。

每通过一个房间，就再次出现3个房间入口，里面发生什么就要看玩家的运气了。房间都通过可以获得1BP。2次都通过可以遇到使用红牙响尾蛇、洞龟和黑乃伊的馆主，胜利后得到11BP和银徽章，140连胜就再次挑战馆主。

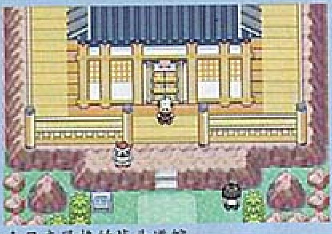
## 最上面正中间的战斗塔大厦



↑最传统的战斗塔。

和前作规则差不太多的正规战斗塔，从左向右4个柜台依次是1VS1（3只精灵），单人2VS2（选择4只），双人2VS2（自己选择2只，去大厅左边寻找一个训练员与你配合战斗），2VS2联机战斗（自己选择2只）。每次挑战以7连胜为胜利，21连胜之后对方实力会大幅度提升，更会出现神兽级精灵，35连胜之后挑战使用固拉多地、卡比兽、炎帝的馆主，70连胜后再次挑战。

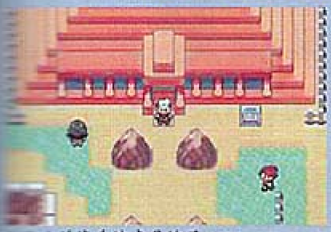
## 右边战斗道馆



↑日本风格的战斗道馆。

一个类似格斗馆的战斗场。在服务员那里选好精灵等级后，就可以进去每人各3只的1VS1比赛了，但特别的是，这里的输赢评判标准不同：比赛中途不准换精灵，只有场上精灵战败后才会换上下一只。而且也只可以是下一只，即使它被对方的克制也得换上。每场战斗只有3个回合，如果你一味强攻，系统就不会有什么提示，直到你击败对方所有精灵的时候，比赛才会结束；如果你使用了某些辅助技，而且取得很好的效果，在3回合内，即使你没有把对方的HP打成0，系统也会判你获胜。也就是说，使用有战术性的辅助招式，获胜的几率将会更大。如果你没有把握一击就打倒对方，就采取以柔克刚的战斗方式吧。7连胜获得1BP，28连胜可以挑战使用大力甲虫、鬼蝉、影精灵的馆主，55连胜再次挑战馆主。

## 右上角战斗金字塔



↑这次的战斗地点是埃及……

这里无法使用自己的道具，只可以用给的金字塔背包里的药品，选择的精灵也不可以携带道具。一开始进入时视野很小，每击败一个训练员，视野会扩大一点，打倒野生的精灵视野同样会扩大。不过这些无法收服的野生精灵会使用很多不良状态的招式，而且己方经常无法逃跑（即使速度很高）。找到蓝色传送阵就可以传送到下一层，之后视野会变为和原来一样大小。全部传送通过之后，如果金字塔背包里的药物有剩余，那么会自动存到下次挑战时使用。3次走到终点就会遇到使用3神柱的馆主，10次之后再次遇到。

## 可以换到的道具有



↑这里可以使用BP换取道具。



↑换道具的房间内部。

| 左一 | |
|---|---|
| …洼挂图 | 16BP |
| [illegible] | 32BP |
| …洼布偶 | 32BP |
| …比布偶 | 48BP |
| …布偶 | 48BP |
| …布偶 | 48BP |
| …怪布偶 | 48BP |
| …兽布偶 | 80BP |
| …花兽布偶 | 80BP |
| …鱼布偶 | 80BP |

| 左二 | |
|---|---|
| …龙布偶 | 128BP |
| …兽布偶 | 128BP |
| …花布偶 | 256BP |
| …火龙布偶 | 256BP |
| …龟布偶 | 256BP |

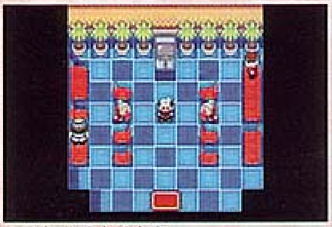
| 右一 | |
|---|---|
| 攻击上升 | 1BP |
| 特攻上升 | 1BP |
| 防御上升 | 1BP |
| 特防上升 | 1BP |
| 速度上升 | 1BP |
| HP上升 | 1BP |

| 右二 | |
|---|---|
| 剩饭剩菜 | 48BP |
| 白羽毛（白面包） | 48BP |
| 先制之爪 | 48BP |
| 精神花 | 48BP |
| 光粉 | 64BP |
| 专爱头巾 | 64BP |
| 王者之证 | 64BP |
| 气息头巾 | 64BP |
| 聚焦镜片 | 64BP |

…式：



↑这里可以使用BP换取招式。



↑换招式的房间内部。

| 左边 | |
|---|---|
| [illegible] | 16BP |
| …球上投 | 24BP |
| …梦 | 24BP |
| …万拳击 | 24BP |
| …万飞腿 | 48BP |
| [illegible] | 48BP |
| [illegible] | 48BP |
| [illegible] | 48BP |
| …波 | 48BP |
| …之舞 | 48BP |

| 右边 | |
|---|---|
| 变圆 | 16BP |
| 鼾声 | 24BP |
| 撒泥 | 24BP |
| 高速星星 | 24BP |
| 冻结之风 | 24BP |
| 忍耐 | 48BP |
| 自我暗示 | 48BP |
| 冰冻拳 | 48BP |
| 闪电拳 | 48BP |
| 火焰拳 | 48BP |

## 右下角战斗宫殿



↑好奢华的宫殿啊……

在这里战斗几乎不需要动脑，相反，前期的准备得做好。因为玩家无法控制精灵使用招式，能操作功能的只有换人。选择进攻的话，系统会自动帮你出招，如果你的招式搭配得很好，就可以顺利进行。左边是1VS1，右边是2VS2，都使用3只精灵。第三次挑战会遇到馆主，使用黑翼蝙蝠、懒猩猩和乘龙。连胜42场之后再次遇到。

## 查询战绩的地方



↑ 这里可以查询战绩。



↑查询战绩的房间内部。

由于这里考验的素质多种多样，即使是身为新冠军、战胜代后的YiFan也无法轻松通过，失败了很多次之后，YiFan终于适应了这里的规则，取得了全部的徽章，成为了当之无愧的最强的训练家。

回到家里，美景依旧是那么美，温馨的小镇依旧那么温馨，仿佛一切都没有变化。但是，YiFan已经由当初搬来这里的毛头小子变成了成熟的小伙子，成为了最强的训练员。YiFan和小遥每天在这里过着帮助博士整理图鉴的生活。

一切都结束了？

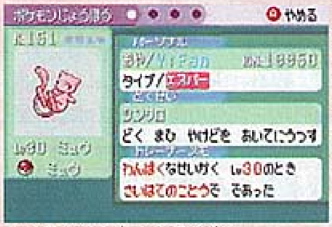
不。

还有那么多未知的事情等待着探索，新的冒险还在等着YiFan呢。

**★要点：ID卡上一共可以取得4颗星，通关取得一颗、方元图鉴集齐获得一颗、得到选美大赛总冠军获得一颗、得到7枚战斗公园金色徽章获得一颗，取得前2颗星之后，就可以在博士那里得到《金》《银》《水晶》的3主角火球鼠、菊草叶和小锯鳄，可惜还是3选1。**

玩模拟器的朋友通过输入一些数据可以到一些目前正常游戏无法到达的地点，捕捉其他的一些精灵。

输入金手指 02031F84:421A，随便进一个房间，就可以到达脐之山，山顶可以捕捉70级凤凰，地下水域可以捕捉70级路基亚。输入金手指02031F84:381A ，随便进一个房间即可到达世界边缘之岛，岛上的密林中可以看到梦幻，想办法把它逼往角落就可以与它战斗并捕获它了。输入金手指031F84:3A1A，随便进入一个房间可以到达出生之岛，调查中间的三角形，它会跑掉，选择最短的路线不断调查，最后它会变为迪奥西斯·速度型。




↑世界边缘之岛上出现的梦幻。

大家还记得在红蓝宝石里有个混合记录的通信设施吧？这次绿宝石可以跟红蓝宝石混合记录。要做的就是跟拥有“能去南岛的神秘船票的红蓝宝石”的存档混合记录，这样绿宝石这边就会得到船票了。之后坐船去南岛，调查中间的蛋，50级的另一只水都守护神就会出现。

另外，通过e-card还可以得到很多有趣的东西和资料。




总之，这次的《绿宝石》和《火红》、《叶绿》一样，顶着“炒冷饭”的恶名，在游戏中后期加入大量的新要素和隐藏要素，尤其是3只神兽的倾情演出、已经进化得十分成熟的2VS2系统、极其新颖的战斗方式的战斗公园……任天堂不愧是任天堂，让玩家骂着冷饭却忍不住去吃，吃着冷饭即使嘴上不服，肚里也觉得爽。

《口袋妖怪 绿宝石》，经典之作！

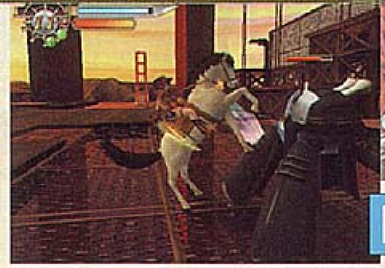
□文/口袋吧 编排/宇部

# サクラ大戦V EPISODE 0

## ～荒野的女武士～




曾经令多少人魂牵梦萦的樱战系列最新作终于来到了大家的面前。时代在变，系列的风格和给人的感受也一直在变，也许游戏在你心中的地位已不如往昔，但我们也无法忘记她曾经带给我们的感动。这次的舞台搬到了早期的纽约，更加增添了那种策马奔驰在西部荒野的不羁的味道。传统的LIPS系统仍然健在，并与游戏的动作性一起得到了大幅加强。



| PS2 | 厂商：SEGA | | 发售日：2004.9.22 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：6800日元 | 监制：广井王子 |

□文／天使受容体・K1　编排／

# 基本系统篇

**【WORLD　MAP】**

游戏中的地图上只有两种标记，一种是游戏的主线main　mission，地



图中记作M（之后的剧情攻略中缩写为MM），另一种是替补分支sub mission，地图中记作S，这里没有情节只有战斗。

**【ACT　TIMER　EVENT】**

战斗进行中有时会遇到特殊的奖励条件，就是在一定时间内消灭指定数量的某种敌人即可获得额外的SP值奖励。

**【LIPS】**

本作冒险部分中出现的LIPS只有普通LIPS与力度LIPS这两种，并且与以往作品不同的是本作取消了好感度设定，取而代之的是SP值的加算，即出现的LIPS如果选择合适则只可能增加SP而已（具体数据不明）。不过由于可以用其它方法无限获得SP，因此也不用太在意LIPS的选项，按照自己的意志选择就好。




**【成长】**

每章开始前的カスタマイズ内可以消耗SP而令角色各项能力成长（还



可更换装备）。

| | |
|---|---|
| 体力 | 增加杰蜜妮的HP上限 |
| 速さ | 提升移动速度 |
| 马力 | 增加马的攻击力 |

**【属性】**

不同的剑有着各自不同的攻击力、属性、奥义，其中的属性分为圣、炎、冰三种。

| | |
|---|---|
| 圣 | 攻击命中敌人时HP回复 |
| 炎 | 攻击命中敌人时附带火焰追加攻击 |
| 冰 | 攻击命中敌人时可暂时封住敌人行动 |

此外不光是自己，部分敌人也拥有炎或冰的属性攻击，自己一旦陷入炎或冰结状态的话则要尽快连打按键解除状态。

**【级别评定】**

游戏中每通过一个版面都会根据玩家的水平而给出一个级别评定，总共有C→B→A→S这四级评定，评定范围分别是TIME、CHAIN、CRUSH这三项，每一项也有四级标准（玩家无法看到），这三项评定的综合成绩便是这个版面的总评定级别。此外，评定标准会因为



版面或难度的不同而稍有差异。

| | |
|---|---|
| TIME | 通关所消耗的时间 |
| CHAIN | 最大连锁数 |
| CRUSH | 最大击破数 |
| CLEAR BONUS | 通关奖励 |
| RANK BONUS | 级别奖励 |
| TOTAL SP | 获得SP的合计数 |

# 基本操作篇

**【移动指南】**

L3摇杆可操纵马的移动，移动速度大体可分为三种级别，分别是速度很慢的trot（马术用语碎步跑），中等速度的canter（马术用语慢跑步）以及高速的gallop（马术用语急驰），其中摇杆轻推为trot，重推为canter，当保持trot速度以上移动的同时按L2则为gallop。在gallop状态下杰蜜妮的刀会自动附加属性攻击，并且攻击力与攻击范围也会有所提升，只要马的移动速度没有大幅度下降便可一直保持这种状态。

R3摇杆可以自由移动视角，押下的话则是视角180度瞬间回转，L1与R1可以将视角迅速切换到杰蜜妮的主视点，有部分BOSS战中视点会一直锁定在BOSS方向，此时的L1与R1作用则是切换普通视点或BOSS视点。战斗中如果敌人就在附近而画面上又看不到时，可以观察杰蜜妮所注意的方向，那就是敌人所在的方向。

×键为跳跃，短时间按则为低跳，长时间按则为高跳，跳跃落下中踩中敌人也有攻击力。

**【攻击指南】**

□键为杰蜜妮用剑攻击，由于是右手持剑，因此只能在马的右侧自由地使出四段连击（就是说攻击判定主要集中在马的前方与右侧），而左侧则只有一段的直刺攻击，因此移动中要尽量避免被敌人从左侧攻击。Gallop初始状态按□键则为前方直刺，canter速度以上跳跃降落中按□键则为落下直刺。

○键则为马头攻击，虽然威力小，攻击判定只在正前方，但可令敌人浮空，之后可追击。如果遇到带有感叹号的敌人时，按○键可让马将敌人叼起，然后再按○键扔出攻击敌人。

Trot速度以下状态时，按R2则是马蹄前方攻击，按住的话则会保持一段时间的攻击状态，此时也可以同时挥剑攻击；如果按住R2再按○键则是马蹄后方攻击。如果装备上新的马具就会获得更强力的招数。

**【侧滑指南】**

canter速度以上状态按R2即是侧滑动作，可撞飞敌人并追击，如果L3摇杆回中再使用侧滑则会令马急停。

**【连锁指南】**

当击破敌人时体力槽下方会出现连锁槽，在连锁槽消失前再次击破敌人即可增加连锁数（记在画面左上，而右下的数字则是总击破数），连锁槽会慢慢减少，当命中敌人时则会回复，马攻击的回复量要比剑攻击多。因此为了保持连锁槽则要与马的攻击相互配合，随着连锁数的上升会得到各种奖励，每成功连锁5次则可额外获得SP奖励，每成功连锁20次则获得宝玉一个。连锁数也影响着过关的评价。

**【奥义指南】**

每种武器均有不同性能的奥义，体力槽下方的宝玉如果在闪光状态则可按△键发动奥义，每发动一次宝玉数量便会减一。

# 剧情攻略篇

## MM1 少女よ、荒野を目指せ！

**ADV PART**

1927年6月，带着师傅遗命的杰蜜妮骑着爱马拉力离开故乡德克萨斯前往纽约。独自一人奔驰在荒野之中的杰蜜妮突然受到了一群野良蒸气的袭击……

**ACT PART**

相当简单的一个版面，胜利条件是敌全灭，敌人只有最弱的DSY－17P－D与块头稍微大些的DSY－26X－S，拿来练手正合适，趁此机会先熟悉一下操作方法。此外虽然有悬崖之类的即死地形，但是基本移动中是不会掉落的，除非是跳跃、受到敌人吹飞攻击以及侧滑才会掉落悬崖（否则会直接走下去，要小心。）

本版面通过后获得马具ヘビーウェイト

## MM2 ジェミニ、大いに道に迷う

**ADV PART**

总算在天黑前赶到了城市里，不过当看清这个城市名字时杰蜜妮顿时傻了眼。旧金山！？这不是和纽约反方向吗？不过生性乐天的杰蜜妮发现这里正在举行狂欢节时马上就将烦恼一扫，也加入其中



玩起来。第二天早上，本打算离开这里的杰蜜妮突然发现一个戴面具的怪人率领三名骑士在追逐一个小女孩，于是立刻前去解救（少女を助ける）。

**ACT PART**

胜利条件仍然是敌全灭，敌人中新增加了DSY－17P－P与DSG－A3，前者要小心其突进攻击，后者有防御性能，如果遇到其打开防护罩时，则要用剑与马头以外的攻击才有效。

本版面通过后获得武器子乌。

## MM3 サンフランシスコパニック

**ADV PART**

击退那个戴面具的家伙后，杰蜜妮立刻前往找到了那个小女孩，她让小女孩上马后开始突围离开这里……

**ACT PART**

本版胜利条件是街道脱出，中途遇到有结界时，要先将周围的敌人全灭才能打开结界，另外就是小心别撞车。

## MM4 魔人、再び……

**ADV PART 1**

当两人突破重围逃出市区后，杰蜜妮得知小女孩叫芙娃妮塔（かわいい名前だね　or　友だちになってくれる？），当问及那些追她的是什么人时，芙娃妮塔却显出很害怕的神情说不知道。突然，面具怪人再次出现在两人面前……

**ACT PART 1**

此场战斗胜利条件是打败面具怪人，当他张开防护罩时无法靠近，只有间接攻击有效，除此之外没什么困难的。

**ADV PART 2**



然而实力相差实在太悬殊，杰蜜妮被面具怪人很轻松地打倒在地，面具人自称帕托利库（活动写真中被玛利亚枪毙的魔人，被部下复活），他不断称呼芙娃妮塔为奇迹少女，并说为了达成自己的愿望要抓她走，杰蜜妮当然不可能就此罢手（最大力度），于是帕托利库召唤来一台DSY－31X缠住了杰蜜妮……

**ACT PART 2**

胜利条件为DSY－31X击破，由于其体积巨大行动不灵活，因此战斗时尽量绕到它身后攻击就比较轻松了。

**ADV PART 3**

眼看帕托利库就要抓住芙娃妮塔时，杰蜜妮及时赶到再次救下了芙娃妮塔（ボクを信じて），帕托利库大感意外杰蜜妮竟然能打败DSY－31X，于是马上召集来默示录黑红白三骑士包围了杰蜜妮两人，深知没有胜算的杰蜜妮发挥出了超强的骑术再次突围逃了出去。

本版面通过后获得马具アルテミスコート。

## MM5 そして、旅がはじまる

**ADV PART**

得知杰蜜妮要去纽约，芙娃妮塔答应可以给她指路，这对于超级没方向感的杰蜜妮来说无疑是天大的好消息，因为她一直在朝着纽约相反的方向跑了好久……（おかげでフワちゃんに会えたし），于是杰蜜妮再度朝着纽约出发……"刚才就说，那是反方向。" 芙娃妮塔纠正道。

**ACT PART**



本版面的胜利条件是渡过吊桥，首先沿山崖走会看到向上的山道，山道中途会有放下吊桥的装置，但是吊桥放下后会有时间限制，因此建议先把前方路线上所有敌人全灭后再回来放下吊桥，敌人方面多了DSD－XX机动爆雷和DSC－03炮台，前者可让拉力吼起来攻击敌人，后者由于不会移动所以很好对付。另外也要注意山道上落下的滚石。

## MM6 梦の都へまっしぐら！

**ADV PART 1**

肚子咕咕叫着而又没有食物时实在是痛苦啊，



就在杰蜜妮大喊要被饿死的时候，芙娃妮塔突然闻到了一股香味，于是两人顺着香味找到了一大块现成的烤肉，杰蜜妮想都没想就招呼芙娃妮塔和拉力一起吃了起来（いっただきまーす）。结果这块肉的主人回来一看吓了一跳："什么人？""可是两人都没理他而继续吃肉（とりあえず食べる），把那人气的哭笑不得："至少也得回答我一声吧"，然而当看到杰蜜妮的那匹马时他的脸色突然大变："你……我要为大家报仇！""报肉的仇？太夸张了吧……"结果杰蜜妮开始了这莫名其妙的战斗……

**ACT PART 1**



胜利条件自然是打败那个家伙，他没什么太多进攻模式，难度不大，绕到他身后攻击即可。

**ADV PART 2**

看到那个男人晕了过去，自知理亏的杰蜜妮两人赶快骑上马逃之夭夭……不知跑了多远，两人看到一块看板，上面写着"欢迎来到拉斯维加斯"……

**ACT PART 2**

本版面胜利条件是到达拉斯维加斯，路线细长，途中要注意来往的火车，在经过桥时也要小心千万别掉下去，敌人方面增加了一种会飞行的DSX－L1，由于还没有入手对空用的马具，所以对付起来会稍微有些棘手。

本版面通过后获得武器ドラグーン

## MM7 ラスベガスタイフーン

**ADV PART 1**



既然来到了拉斯维加斯，那怎么能不去赌场转转呢，不过看来杰蜜妮确实不擅长这玩意，不一会就几乎输掉了身上所有的钱，芙娃妮塔实在看不过去就替下了杰蜜妮，结果这下一发不可收拾，一口气赢回了10万美金。庄家邀请两人进行最后的赌赛，如果两人赢了就将这里全部营业额交给两人（フワちゃんに頼む），结果芙娃妮塔真的赢了，但是庄家却露出了真面目——魔人帕托利库的手下默示录三骑士之一黑骑士雷欧尼达斯（もしや、パトリックの……），为了保护芙娃妮塔，杰蜜妮马上呼叫来老搭档拉力带着两人逃离了赌场（最大力度），一出门便

碰到了肉被偷吃的那个男人，结果还没来得及说什么，那个男人便被撞飞了出去……

**ACT PART1**

胜利条件为敌全灭，没什么难度。

**ADV PART2**

肉被偷吃的男人再次站在了杰蜜妮面前：



"终于找到你了……队长的仇……还有肉的仇……"可是杰蜜妮却只是愣愣地看着天上，"听我说话！"那男人却没发现身后一台巨大的DSY－31－WX袭来，结果自己又被撞飞……

**ACT PART2**

比起之前的DSY－31X，这个新型机体有了飞行的能力，因此要先想办法将其击落再重点攻击，本版胜利条件是DSY－31－WX三台击破。

本版面通过后获得马具スターシーカー。

## MM8 旅は道连れ、世は情け

**ADV PART1**

已经跑了一夜的杰蜜妮两人，却还是没有摆脱黑骑士雷欧尼达斯的追踪，看来只有一战了。

**ACT PART**

标准的BOSS战，这场战斗采用的视点就是自动锁定BOSS的视点，BOSS的弱点在脚部，不过由于脚部有装甲保护，所以最好先破坏其装甲再攻击，当BOSS变红时即表示要突进攻击，最好还是离远点。BOSS体力槽下方的气力槽蓄满后会用必杀技，发动中全身无敌，所以只有逃了，不过发动完毕后由于脚部没有了装甲，正是进攻的大好时机。



**ADV PART2**



打败了黑骑士雷欧尼达斯后，杰蜜妮两人再次遇到了那个肉被偷吃还被撞飞的倒霉男人（フワニータをかばう），男人自称布雷多，正在寻找曾经将自己所在的第七骑兵队全灭的女骑士报仇，所以误以为杰蜜妮就是那个女骑士（その仇、一绪に探してあげるよ），误会澄清后，布雷多也成为杰蜜妮的伙伴开始一起旅行。不过由于刚才的骚动，大家目前都是身无分文，正发愁时拉力从旁边叼来一个钱袋，原来拉力在离开赌场前就把芙娃妮塔所赢的10万美金叼了出来，这下不用发愁钱的问题了。



## MM9 归ってきた、サムライ娘

**ADV PART**

走了将近一个月的路程，杰蜜妮她们把10万美金挥霍得精光，布雷多在一旁直感叹女人花钱时的可怕（なにか食べたいものないの？）。走着走着，杰蜜妮发现自己竟然回到了得克萨斯，因为之前一直朝着纽约反方向走……

**ACT PART**

本版面胜利条件是进入镇子，由于高地有不少的炮台，建议先全灭这些炮台就轻松多了。

## MM10 Guns＆Justice

**ADV PART**



杰蜜妮刚一进入镇子就被一群野良蒸气包围，这时杰蜜妮的老朋友得克萨斯骑兵队队长千巴率领手下前来解围。

**ACT PART**

本版面胜利条件是DSY－31X三台击破，以杰蜜妮现在的实力来说应该绰绰有余才对。本版面出现的ACT TIMER EVENT目标是四台DSY－26X－M击破，其中有一台要先击破DSY－31X一台后才会出现。

本版面通过后获得武器浮云。

## MM11 走れ！疾风のごとく！！

**ADV PART1**





看来杰蜜妮在得克萨斯骑兵队中人气很高呢，听说杰蜜妮连那个黑骑士都打败了，于是就有人打趣道是不是杰蜜妮比千巴还厉害（そんなことないよ）。当杰蜜妮走出酒场时发现芙娃妮塔独自一个人在广场上看星星（フワニータに话し挂ける），于是便带着芙娃妮塔来到自己曾经与师傅一起修行的场所，在师傅的墓碑前，芙娃妮塔突然发觉杰蜜妮就像换了一个人般浑身散发着可怕的杀气，只听杰蜜妮自言自语说师傅的仇一定要亲手来报……当杰蜜妮回过神后似乎忘了自己刚才说的话，拉着芙娃妮塔一起到湖里游泳，然而就在这时默示录三骑士之一的赤骑士萃库蕾娅突然出现在杰蜜妮两人面前(贵样もパトリックの一味か！)，并将杰蜜妮师傅的墓碑一刀两断，结果激怒了杰蜜妮（シンクレアに斩りかかる），然而没有拉力协助的杰蜜妮眼看要落败时，千巴与布雷多及时挡住了萃库蕾娅(フワちゃんはまかせて！)，布雷多更认出了萃库蕾娅就是自己要寻找的仇人而追了上去……



**ACT PART**

本版面胜利条件是废坑脱出，路线只有一
只要将当前区域的敌人全灭就能进入下一区

**ADV PART2**

幸好杰蜜妮等人及时赶到救下了濒死的
多（后は……ボクにまかせて！！），之后的
斗自然由杰蜜妮接下了。

本版面通过后获得马具ハードレーザー。

## MM12 第七骑兵队、最后の战い

**ACT PART1**

胜利条件是敌全灭，没什么难度。

**ACT PART2**

这次的BOSS就是赤骑士萃库蕾娅，由于
移动速度很快，所以要多用冲刺追到其身边
击，有时BOSS被攻击后会有短暂的几秒停止
间，这就是最大的攻击时机，如果BOSS出
的话，还是快逃为妙。

**ADV PART**

芙娃妮塔因为担心杰蜜妮而追了过来，
果被萃库蕾娅发现而要抓住她时，重伤的
多突然出现一枪命中萃库蕾娅左眼（毕竟
是跟玛利亚学的），失败的萃库蕾娅只得
了这里。

本版面通过后获得武器冰雨。

## MM13 デスペラード

**ADV PART1**



为了把帕托利库以及其手下与蒸汽军团赶出美国，经千巴的努力而从北方召集来１０队骑兵队，准备与帕托利库一决死战（わかった……
クも战う。）

**ACT PART1**

本版面胜利条件是击破数达到50，战场异常混乱，注意千万不要停下来，要一直保持奔驰状态，多消灭些DSY－29－M以获得一些宝物。

**ADV PART2**



然而事情并没有想象中那么顺利，帕托利库召唤来更多的机械兵器，要再次抓走芙娃妮塔时杰蜜妮挡在了帕托利库面前（最强力度），而骑兵队开始节节败退……

**ACT PART2**

胜利条件为japhkiel Ⅱ大型机械兵器四台击破，基本战术与上一场战斗一样。

**ADV PART3**



骑兵队的作战失败，杰蜜妮也被打败，为了救芙娃妮塔就连布雷多也被帕托利库的魔法之剑贯穿了右肩，伙伴们全都失散了……

本版面通过后获得马具ライドエンゲージ。

## MM14 振りむけば、ひとり……

**ADV PART1**

"万一失败的话就到阿巴拉契亚山脉的骑兵队补给所会合"，牢记着千巴的话，来到了阿巴拉契亚山脉的杰蜜妮却无法找到补给所的地点，孤单一人的杰蜜妮感到了前所未有的孤独感……

**ACT PART**

胜利条件是通过阿巴拉契亚山道，一边消灭敌人一边前进吧。

**ADV PART2**

杰蜜妮发现一个小男孩正被怪物袭击，于是马上救下了他（今、助ける！），然而这个



自称是骑兵队成员叫切萨那的小男孩，其实是默示录三骑士之一的白骑士，目的是找出骑兵队的藏身之地，虽然玩家与拉力都看了出来，但是对于第一次见面的杰蜜妮来说却完全不认识（でも、キミはボクが守るよ），并且还答应为其带路……

## MM15 理由などいらない

**ADV PART1**

当杰蜜妮找到补给所的地点并指给切萨那看时，切萨那露出了诡异的笑容……（死んでなんかないっ！！）

**ACT PART**

又是敌全灭，杀个痛快吧。

**ADV PART2**

然而杰蜜妮却被切萨那从空中偷袭而被击倒，就在杰蜜妮要放弃时，拉力载着杰蜜妮冲向了有瀑布的悬崖跳了下去，危机时刻杰蜜妮体内的灵力爆发，一道闪亮的光柱直冲云霄……

本版面通过后获得武器シャドウフレア。

## MM16 白银の翼vs黄金の剑

**ADV PART**

切萨那再次袭击昏迷的杰蜜妮时，拉力用身体挡住了切萨



那的攻击，杰蜜妮终于明白自己并不是一人在战斗，然而当得知切萨那的真实身份并且自己被利用时，杰蜜妮的愤怒爆发了……

**ACT PART**

这次的视点仍然是自动锁定BOSS的视点，不过由于BOSS拥有飞行能力，所以比较难对付，只有等其



落在靠近崖边的时候才是最好的进攻时机，BOSS发出的蓝色羽剑比较烦人，虽然可以用剑打回去，但是难度相当大。BOSS体力下降一半以下后会把桥撞断，紧接着因为发现了灵力光柱的千巴等人赶到而为杰蜜妮进行援护射击，伙伴们再次会合后胜利只是时间问题。

本版面通过后获得马具トゥインクルベル

## MM17 望まれぬ归乡

**ADV PART1**

很快就要到达盖茨堡了，可是芙娃妮塔却显得心事重重而闷闷不乐，甚至和布雷多吵了起来（フワちゃん……どうしたの?），当杰蜜妮独自



问芙娃妮塔发生了什么时，芙娃妮塔却希望杰蜜妮不要讨厌她，无论知道了什么样的事实，虽然杰蜜妮有些莫名其妙，但还是答应了她(うん、もちろんだよ)。

**ACT PART1**

胜利条件是击破数达到20，乐胜。

**ADV PART2**

"是奇迹圣女，奇迹圣女回来了！"盖茨堡的居民发现芙娃妮塔时全都出来并围住了芙娃妮塔，而芙娃妮塔却一脸哀伤的样子……

**ACT PART2**

胜利条件为DSY－29－M六台击破，乐胜乐胜。

**ADV PART3**

盖茨堡的居民为芙娃妮塔以及骑兵队所有人举办了盛大的晚会，大家都高兴不已时只有芙娃



妮塔一人脸色很难看（元气ないけど、どうしたの?），而当居民说出芙娃妮塔是六十多年前南北战争盖茨堡战役的幸存者时，众人全都愣住了（时间切），芙娃妮塔更是一人跑出了会场，杰蜜妮也马上追了出去(フワニータを追いかける)。广场上，芙娃妮塔告诉杰蜜妮自己已经活了65年而身体却一直没有长大，就像怪物一样……而杰蜜妮终于明白了为什么她会求自己不要讨厌她的理由（いい方に考えてみよう），芙娃妮塔更求杰蜜妮不要把这个事实告诉布雷多，因为她不想让自己喜欢的人知道这件事，然而偷偷跟来的布雷多却已经都听到了："你……你也是怪物……和那些家伙一样……"芙娃妮塔伤心地离开了广场，气愤不过的杰蜜妮一拳打倒布雷多："你这大笨蛋！！（最大力度）"随后杰蜜妮四处寻找芙娃妮塔时，却惊讶地得知她接受了居民的委托而前往满是怪物的工厂，于是马上赶往那个工厂。

本版面通过后，人物介绍中关于芙娃妮塔的说明文字会变更。

## MM18 少女たちの战い

**ACT PART**

首先要消灭当前房间内的所有敌人才能操纵开关打开门前



进，部分场所需要拉力助跑跳跃才能到达，最终目的地是工厂最深处打开黄色指示灯的大门前进，注意要多看地图，不要走冤枉路。

本版面通过后获得武器辉岚。

## MM19 战栗！超巨大蒸气！！

**ADV PART1**

杰蜜妮终于找到了芙娃妮塔，但是芙娃妮塔还不想回去，因为毕竟这里的怪物在骚扰着盖茨堡的居民，于是杰蜜妮当然与芙娃妮塔继续前进了（一绪に行こうか）。

**ACT PART1**

在移动中的升降梯上的战斗千万要小心别掉下去，当升降梯停下之后就简单了。

**ACT PART2**

BOSS弱点在两臂，战斗前最好先将周围的敌人清一清，其中固定炮台是无限出现的，击破后有可能出现回复道具，BOSS使出必杀技后一定




要尽量远离，一旦被吸入则会受到很大伤害。

**ADV PART2**



帕托利库再次出现在已经疲惫不堪的杰蜜妮面前，并召唤来大量怪物以袭击整个盖茨堡为要挟要芙娃妮塔跟他走，杰蜜妮当然不可能答应(战うんだっ！)，盖茨堡里还有千巴、布雷多以及骑兵队，她相信大家能打败那些怪物。

**ACT PART3**

敌全灭……

**ADV PART3**



盖茨堡的居民在千巴等人的鼓舞下也拿起了武器开始自卫，帕托利库见这一招没有奏效，便直接对杰蜜妮下手，毫无体力的杰蜜妮完全不是帕托利库的对手，眼看就要没命了(最大力度)，芙娃妮塔再也忍不住了，她以答应跟帕托利库走为条件救下了杰蜜妮。



得到了芙娃妮塔的帕托利库召唤出了伊甸园，想利用伊甸园的力量初始化整个美国，但目前伊甸园被四条拿撒勒(耶稣的故乡)锁链牢牢锁住，还无法完全降临，杰蜜妮与千巴打算去救芙娃妮塔，但是布雷多仍然在迷茫中不知所措……

## MM20 天空へと续く道

**ADV PART1**

一方面，帕托利库与默示录三骑士各自准备去破坏拿撒勒锁链；另一方面，杰蜜妮与千巴正准备从锁链登上伊甸园，但是东方的锁链突然被破坏，于是为了同时保护锁链，杰蜜妮往南、千巴往北、骑兵队往西分别登上锁链并同时保护锁链不被切断（……死なないでね），然而杰蜜妮刚刚登上锁链，西方的锁链就被破坏了……

**ACT PART1**

一直沿着锁链前进吧。

**ADV PART2**

再次遇到了白骑士切萨那，当年死于南北战争中的南军士官，被帕托利库利用伊甸之力以再诞之术复活（另外两名骑士也是），为了一雪南军败仗之耻而战斗（そこをどけっ！！）。

**ACT PART2**

除了在天上飞的能力令人头痛外也没什么特别的，战术和以前一样。

**ADV PART3**

刚打败切萨那的杰蜜妮突然发现北方的锁链也断了，切萨那趁杰蜜妮担心千巴的生死而分神之际突然偷袭杰蜜妮，危机时刻布雷多突然出现救了杰蜜妮，看来布雷多已经完全摆脱了迷茫，终于明白了什么才是对自己最重要的（やっぱり来てくれたんだねっ！）。而切萨那在两人联手攻击下坠下了伊甸园……

本版面通过后获得武器イノセンス。

## MM21 原始の乐园・エデン

**ADV PART1**



登上了锁链，两人看到了伊甸园内如诗如画般的景色，但是布雷多对这里是乐园的说法不以为然，说乐园、奇迹等都是人类自己亲手创造的（…ちょっとカッコいいぞ）。

**ACT PART1**

还是敌全灭，注意整个战场四周的结界网是不能碰的。

**ADV PART2**

千巴还活着，并且正在与黑骑士陷入苦战中（心配してたんだからね），杰蜜妮两人立刻救下了千巴并与黑骑士重新开战。

**ACT PART2**

对于没什么长进的家伙不用手软，老战术即可。

**ADV PART3**

最后一条锁链也被破坏了，如果让帕托利库与芙娃妮塔结成亚当与夏娃之契约，则整个世界的人都会死亡而只剩下亚当与夏娃，于是千巴打算集结残余骑兵队的力量想办法停止伊甸园，而让杰蜜妮两人直接去救芙娃妮塔。



## MM22 シンクレア

**ADV PART1**

最后遇到的果然是赤骑士辛库蕾娅，当然不可避免的一战(フワちゃんのこと、どうするの!…)

**ACT PART1**

老战术……

**ADV PART2**

神殿门口帕托利库出现，他称现在是芙娃妮塔成为夏娃的仪式中，并召唤来大量伊甸兽拦截两人，于是杰蜜妮让布雷多直接冲进神殿，自己留下来对付这些伊甸兽。

**ACT PART2**

敌全灭……

## MM23 决战！未来のために!!

**ADV PART1**

布雷多不是帕托利库的对手，而及时赶到的杰蜜妮再次爆发出灵力，最后的战斗开始了……

**ACT PART2**

本场战斗由于剧情的关系，杰蜜妮会自动装备上觉醒后的レッド・サン，必杀技以及使用次数均有变化，并且即使是在普通状态下刀身也会带圣属性。战斗中首先消灭杂兵，再消灭帕托利库的分身，当帕托利库本体也下来战斗时就是反击的时候。



**ADV PART2**

帕托利库败在了杰蜜妮手下（いいから…ちゃんを返せ），而千巴也赶到通知伊甸园已经被骑兵队制压，布雷多也救下了芙娃妮塔。穷凶极恶的帕托利库想用最后的力量成为亚当让世界初始化，但是布雷多抢在了帕托利库之前利用自己的血完成了契约仪式成为了不老不死的亚当。走投无路的帕托利库开始了最后的垂死挣扎（奇迹を起こしてみせる）。

**ACT PART2**

最终决战，对于能力应该已经提升至极限并持有究极武器的杰蜜妮来说应该没什么困难。胜利后便可看结局了。

# 全部隐藏角色

| 角色 | 出现条件 | 特点 |
|---|---|---|
| 一郎(樱大战1～4代主角) | 杰蜜妮篇爆机后出现。 | 基本同光武大神机，必杀技有所差别。 |
| 寺樱(樱大战1、2、4代女主角) | 1、杰蜜妮篇爆机；2、与血潮记录合并或者输入10月22日所发表的密码。 | |
| 卡·冯缇努(樱大战3、4代女主角) | 1、杰蜜妮篇爆机，2、与ケイタイクラブ密码联动或者输入11月26日所发表的密码。 | 拥有全角色中最强攻击力与最弱防御力。 |
| 大神机(血潮) | 当前所出现的骑马角色全爆机后出现。 | |
| 樱机(血潮) | 当前所出现的光武全爆机后出现。 | □与○键组合攻击,R2为防御,防御中按□与○键为回转攻击。 |
| F2艾丽卡机(樱大战3、4) | 1、杰蜜妮篇爆机；2、与物语记录合并或者输入10月22日所发表的密码。 | |
| F2大神机(樱大战3) | 当前所出现的光武全部通过“秘密ヤフキエル工厂”版面后出现。 | 擅长远距离攻击,但是移动中攻击困难,机体无法飞行。 |

# 武器物品篇

### 道具作用一览

| | |
|---|---|
| 日本刀 | 一定时间内攻击力上升。 |
| 帽子 | 一定时间内防御力上升。 |
| 蹄铁 | 一定时间内速度上升。 |
| (以上三种道具效果无法同存，以最后获得的道具效果为准) | |
| 薯条 | HP回复50，无损伤则SP+200。 |
| 汉堡包 | HP回复100，无损伤则SP+200。 |
| 肉 | HP完全回复，无损伤则SP+200。 |
| 宝玉 | 奥义使用次数回复一次，无消耗则SP+1000。 |
| 保安官徽章 | 增加SP，分别有银（SP+1000）、金(SP+5000)两种，无法重复获得。 |

### 马具一览

| 种类 | 名称 | 追加招式使用方法 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 手网 | ブライドル | 无 | 初期装备 |
| 手网 | ハードレーザー | 侧滑中自动发动 | “走れ！疾风のごとく！！”版面通过 |
| 手网 | ライドエンゲージ | 侧滑中按□键 | “デスペラード”版面通过 |
| 蹄铁 | ホースシュー | 无 | 初期装备 |
| 蹄铁 | ヘビーウェイト | 侧滑中按○键 | “少女よ、荒野を目指せ！”版面通过 |
| 蹄铁 | エアギャロップ | 侧滑中按○键 | “战栗！超巨大蒸气！！”版面通过 |
| 拍车 | シュペア | 无 | 初期装备 |
| 拍车 | スターシーカー | 前方跳跃中按○键 | “ラスベガスタイフーン”版面通过 |
| 拍车 | トゥインクルベル | 按住R2再按×键 | “白银の翼vs黄金の剑”版面通过 |
| 鞍 | サドル | 无 | 初期装备 |
| 鞍 | アルテミスコート | L3摇杆一圈按□键 | “魔人、再び……”版面通过 |
| 鞍 | タイトホールド | 跳跃中按×键 | “望まれぬ归乡”版面通过 |

### 武器一览

| 名称 | 攻击力 | 属性 | 奥义 | 奥义类型 | 使用次数 | 入手方法 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| レッド・サン | 100 | 圣 | ターニング・スワロー | 周边 | 2 | 杰蜜妮初期装备 |
| 子鸟 | 200 | 圣 | ロック・ウェーブ | 三方弹 | 1 | 杰蜜妮篇“ジェミニ、大いに道に迷う”版面通过 |
| ドラグーン | 200 | 炎 | ラリーズ・オーバーラン | 突进 | 2 | 杰蜜妮篇“梦の都へまっしぐら”版面通过 |
| 云 | 300 | 冰 | ドラフティング・クラウド | 上空 | 3 | 杰蜜妮篇“Guns＆Justice”版面通过 |
| 冰雨 | 400 | 冰 | フリージング・レイン | 时间 | 1 | 杰蜜妮篇“第七骑兵队、最后の战い”版面通过 |
| 三轮斩 | 400 | 炎 | ランブリング・ホイール | 周边 | 2 | 杰蜜妮篇“アパラチア山　A”版面通过 |
| シャドウフレア | 500 | 炎 | ブラッディ・リバー | 三方弹 | 2 | 杰蜜妮篇“理由などいらない”版面通过 |
| 岚 | 500 | 圣 | シャイニング・ストーム | 时间 | 2 | 杰蜜妮篇“少女たちの战い”版面通过 |
| イノセンス | 600 | 圣 | レイジング・ツイスター | 上空 | 3 | 杰蜜妮篇“天空へと续く道”版面通过 |
| ピコピコハンマー | 600 | 圣 | フォール・シャティマン | 周边 | 2 | 艾丽卡初期装备 |
| 刀灭却 | 700 | 炎 | 狼虎灭却・电光石火 | 突进 | 3 | 大神初期装备 |
| 刀无形 | 800 | 圣 | 狼虎灭却・快刀乱麻 | 三方弹 | 1 | 使用任何隐藏骑马角色爆机 |
| 剑荒鹰 | 700 | 圣 | 破邪剑征・樱花放神 | 三方弹 | 3 | 樱初期装备 |
| 剑白羽鸟 | 800 | 冰 | 破邪剑征・百花缭乱 | 时间 | 3 | 使用任何隐藏光武机体爆机 |
| ヘリセン | 600 | 炎 | イチニチ・イチゼン | 时间 | 2 | 使用任何隐藏骑马角色通过“サンフランシスコ市街A”版面 |
| タイガーアイ | 600 | 炎 | グレート・サイクロン | 上空 | 4 | 使用任何隐藏光武机体通过“ラスベガスタイフーン”版面 |
| ブルーローズ | 600 | 冰 | サザン・クロス | 突进 | 3 | 使用任何隐藏光武机体通过“デスペラード”版面 |
| テスタロッサ | 700 | 圣 | フォーリング・ダウン | 周边 | 1 | 使用任何隐藏骑马角色通过“理由などいらない”版面 |
| 星龙 | 700 | 圣 | シューティング・スター | 突进 | 2 | 使用任何隐藏骑马角色通过“サンフランシスコ金门桥”版面 |
| 水月 | 800 | 冰 | ウォーター・ムーン | 周边 | 1 | 使用任何隐藏光武机体通过“秘密ヤフキエル工场”版面 |
| 三天国の剑 | 500 | 圣 | ザ・サード・ヘブン | 上空 | 2 | ケイタイクラブ联动专用 |
| 公子の剑 | 600 | 冰 | すべては海へ | 周边 | 1 | ケイタイクラブ联动专用 |
| 杀 | 700 | 炎 | 命短し恋せよ乙女 | 三方弹 | 1 | ケイタイクラブ联动专用 |
| 刀苦肉 | 800 | 炎 | 炎はいいなぁ～ | 突进 | 1 | ケイタイクラブ联动专用 |
| レッド・サン(觉醒) | ? | 圣 | タイラント・オブ・テキサス | 周边＋上空 | 5 | ? |

（ケイタイクラブ联动专用剑于12月24日公开使用密码）





# 插画的极意

## 游戏艺术的造梦人

写这篇文章的动机，起因是在BBS上看到过一个帖子“在不久的将来2D会绝迹吗?”然后引来了不少回帖，争得热火朝天，甚至差点吵起来

的确现在的游戏业已经是3D的时代了，随机能的进步，现在的3D画面已经具备了过去只有2D画面才能表现出来的绚丽。虽说全3D画面还是粗糙了些，但等到下一代主机时候表现力大概已经不再成为问题，而是应该表现些什么的问题了。不光是日本，就连国内的网络游业招收美工，也几乎都是以懂得3D Marks等工具为基本要求。不过，这其实并不说明2D的技术已经过时，要被时代淘汰了。上面说的帖子为什么会引起争论，就是在于没有说清楚是“2D的制作手法”还是“2D的表现手法”。如果把目光放到整个制作过程的话，2D依然是一切的基础。不管是生化危机那样静止CG背景+3D人物的游戏，还是三国无双那样全3D的游戏，里边的每一个画面、每一个场景，依然需要预先画成2D图画，再以此为依据给接下来的3D技术员加工。

作者/MONKEY KING　责编/

### 这里简要介绍一下一个游戏的开发过程：

1、企划阶段。确立作品的主题、方向性，也就是“想要作一个什么游戏?”以及预定开发规模。
2、剧本和世界观设定。根据1确定的内容，文案人员编写游戏剧本，美工绘制美术设定画，两者结合起来完成作品的世界观。美术设定自然都是2D图，既决定场景的风格，也包含了游戏的世界观-----诸如这个世界的文明程度如何、民族衣装是什么特色、建筑的风格，等等许多剧本里用文字难以表现的方面。
在这个基础上，对于人设比较讲究的游戏，就会把剧本交给一些名家去做人设。但即使是大牌名家，也不能超出前面符合美术设定所定下的框框，不符合游戏世界观的人物角色是不被允许的。
3、游戏系统的书面设计和规格明细书的写作。
4、程序开发。建立用于游戏程序运行的开发环境和各类工具。
5、3DCG design。将前面2D阶段的人物、场景设定转变为3D。同时开发游戏中所需的各种3D特效。在8位、16位主机的时代，这个阶段是点阵绘制人员的工作-----将设定图转换为游戏里实际看到的点阵图。今天3D成为主流后点阵图的应用已经大为减少，但并未推出舞台。
6、interface design。将游戏分别开发的各个部分组合起来。
7、初步的游戏程序完成。
8、音乐制作。
9、完成间近。生产、宣传、贩卖计划和资材管理等后期工作开始。
10、TEST PLAY。调整游戏平衡和去除BUG。
11、正式商品化。

大致上是以上11个步骤，根据游戏种类的不同、开发种的不同也会有一些变化。但大致上都是这么一个流程。者可以看到，美术设定的工作在整个流程的第二步就已开始了。越在流程前端前边的工作，对于最后做出的的影响越大。基本上，一个游戏是精品还是垃圾，在时候已经被决定了。

最后出来的3D画面，是华丽还是朴素，阴暗还是冷色还是暖色，在这一步都已经大致被决定下来了，会随3D程序的意见做一些合理的变动，但绝不会到程度。由此可见2D的美术设定对于游戏的重要。

所以严格来说，现在是个2D与3D共存的时代。2D期基础，3D是后期加工。2D绘画虽然很少再被直接用戏最后的成品画面（纯2D游戏除外），造成一些传统领域如点阵绘画的重要性减少，但其在整个游戏制作中起的作用并没有改变，在可以预见的将来也依然不太大变化。

甚至可以说，随着游戏表现力的增强，对于一个来说，出色的美术设定，就如同绘画大师独有的绘画一样，有助于游戏形成自己独有的鲜明特色，从而在上就与其他游戏区别开来，给玩家留下更深刻的印象。

**接下来，分人物和场景两个部分来介绍一下3D时代，2D绘画对于游戏制作起到的作用。**

## 一 人物部分

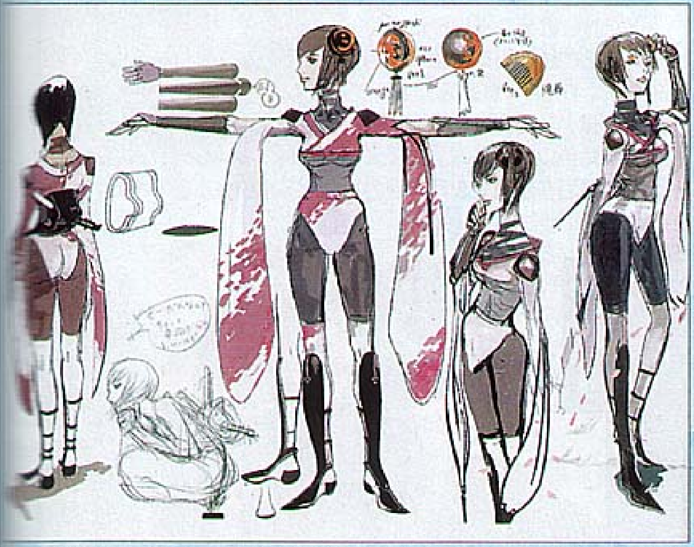
首先需要确定一个概念：人设和插画不是一回事。似乎在不少玩家概念里，好的人设一定是一张很漂亮的插画，颜色丰富线条清晰姿态优美服饰上的每一个细节都看得清清楚楚……就好像漆原智志的人设图一样。但这其实并不是游戏人设，特别是3D游戏人设的必要条件。

第一，漆原那个是因为他的画需要直接用于游戏里（从梦战3开始游戏里的头像就是直接使用漆原的原画了。当然点阵还是要经过处理）。再说那么画与其说是人设要求，不如说是漆原只会画那一种画（看看漆原的非游戏人设的图就知道了都是那一个调子）。

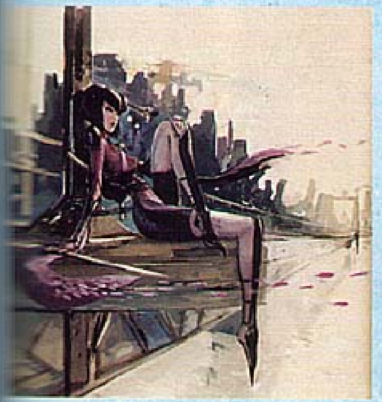
除去游戏里需要直接使用2D原画的场合以外，3D游戏的人设并不需要那么一张插画式的图（就连说明书上的人物标准像也可以用精细的3D建模代替），人设最终要起到的是指示作用，给予3D程序员明确的方向指示，而不是考虑如何作为一幅画来欣赏。

这里，以SEGA的《SHINOBI－忍》为例子来作个说明。一方面，这个游戏的人设很成功（不管喜不喜欢这个游戏的人，应该都会对于这个拖着长长的红飘带高速一动制造杀阵的忍者印象深刻。）。另一方面也是因为这个人设风格最容易说明我的观点。

### 先看悲剧的女主角（？）朱刃的设定图



作为3D的人设，画成这样就足够了。正面、背面、侧面都有了，再给头部的饰物、腰部的束腰、护腕和护腿分离出来加以详细说明，让3D制作人员明白是怎样一个结构，就已经是合格的设定原画。虽然作为插图不好看，但指示已经足够明确。要求不高的游戏或者非重要人物的NPC、杂鱼，这么一张就已经足够了。



这类设定画称为IMAGE插图。虽然看起来像是插图，但也是绝对不会出现在游戏里的，除了跟随设定集一起发售以外大概也没有曝光的机会。

人物、场景都有IMAGE插图，所谓IMAGE插图既可以说是效果图－－－－也就是最后出来的3D画面大概想要达到一个什么效果。也是为了给予3D美工一个准确的印象。比如背景的IMAGE插图，如果是荒凉、萧杀的场景，就一定要强烈突出这种荒凉、萧杀的感觉，即使夸张也无所谓。恐怖游戏的背景给人的印象一定要恐怖，明快、活泼的游戏场景也要令人心情愉快。



人物的IMAGE插图就更是不能简单称之为效果图了。这个角色是个怎样的性格、通常是怎样的神态、动作的特征有哪些——总之就是把这个角色的印象传达给3D程序员，再配合剧情文字的部分，才使得3D程序员最后能够做出符合企划要求的角色3D建模。

一般的大众脸可能一张IMAGE插图也没有，越重要的角色IMAGE插图的数量就越多。

最后成形的朱刃的3D建模。看看是否基本上准确反映出了设定图想要的印象。



### 主角秀真的设定图：

这张和朱刃的第一张一样，是很单纯的角色造型设定。秀真全身有些什么细节，正面和背面的结构，都表现出来，这个程度就够了。刀、手里剑、胧一族的徽章另外会有详细设定，因此没有必要如同插图一样在这里刻画金属的质感和衣服材质。那些只需要给3D贴图一个指示就可以了。



根据设定图做出的3D建模。甚至连人体的比例都可以在这个阶段来调整，所以2D的设定原画没有必要非得按照黄金分割来定人体比例，放开画即可。

但是，想要将秀真的气质和忍者代表性的ACTION表达出来，光是设定图还不够。所以人设画师土林诚为秀真绘制了大量的IMAGE插图，其中有部分也许会有机会被加工成海报和壁纸，多数则同样在完成了任务以后沉睡于设定资料集了。

看惯了漆原那样细腻的图画的人，也许会觉得非常粗糙，但是这些图已经非常准确地传达出了秀真的神韵。IMAGE插图和水墨画有类似的地方，都是重神似而不是形似的。通过这些充满张力的线条、跳动的色彩，凌厉（土林诚的画风的确已经可以用凌厉来形容了）的画风，实际游戏里，秀真的红绸带到底飘扬到什么程度，秀真的动作如何畅快流利，以及和守恒之间的战斗如何激烈、包括整个《SDHINOBI》的气氛如何紧密，都已经通过这些IMAGE插图做了初步确定，并将其传达给了3D程序员。



特别是和守恒战斗的第一张，简直是气势如虹彷佛要破纸而出，作为游戏玩家看到这图也许要抱

怨“这乱七八糟画的都是什么？根本看不懂了呀！”那么，其实这图本来就不是要给玩家看懂的呀（笑），这图本来就是给3D程序员看的。长期合作配合默契的2D原画和3D程序员，就像大夫和药房的师傅，处方单上龙飞



凤舞的草书只有他们之间才明白。

于是3D建模以后的秀真也具有了和IMAGE插图上同样拉风的红飘带和忍者风味十足的动作。虽然具体的招式动作另外有专门的系统企划，但动作具有的气势却是在这个阶段确定下来的。

2D人设和3D建模的关系，说得夸张一些，就好像灵魂与肉体，两者缺一不可。尽管我们的眼睛只能看到肉体(最后的3D建模)，但灵魂却是实实在在的通过肉体在表现出来。

## 说完了3D的，再说关于2D的题外话

在8位、16位主机的点绘时代，游戏的人物设定图往往也都是比较概括的草稿------原因和3D化以后相同，除了游戏的说明书以外这些人设插图没有曝光的机会。因此只要给予点阵绘制人员足够明确的指示，即使人设图全部是速写状态也无所谓。也因此在那个阶段，对于点绘人员的美术能力要求很高。因为从设定原画到游戏中直接看到的2D点阵图，又是一个再创造过程。特别是以2头身、3头身人物为主的RPG（或者圣剑传说那样的ARPG）。

（以下图片摘自RPG工具教材）



人物的设定原画。画出需要的细节特征，不需要帅的POSE。

根据设定原画制作3头身的人物点阵图时候，并不是单纯地模写，而要发挥点阵绘制人员的创造力，选取应该表现的特征，省略无关紧要的细节。可以说点阵化比3D化更加注重后期的再创造。



←48×64像素的3头身人物。抓住头发和衣服的主要特征，图胸口的排扣和衣服的花边这类过于琐碎的细节就省略了。



←24×32像素的3头身人物，进一步加强概括细节已经省略到几乎不能再省略了，但还是能一眼看出是哪个角色。



人物向各个方向走动的点阵图。惟一的依据就是那张只有正面和背面的原画。有的设定原画更加潦草，甚至连一些必要的细节也没有提供，或者只有主要人物有详细设定，其他角色（例如街道上的老百姓）统统都是草图。这种时候就更是需要点绘人员发挥自己的创造力去弥补设定的空白了，甚至需要设计角色(比如街上众多老百姓，绝对不可能个个都有设定原画。)

有时候，甚至会出现经过点绘人员再创造的图比设定原画更加出色的情况。(例如《皇家骑士团2》的人物头像，吉田的设定原画除去几个主要角色以外，基本上是千人一面。而最后在游戏里我们看到的则是众多相貌气质各不相同、个性突出的脸。)




同样是忍者，吉田原画里是一张没什么特征的脸。游戏里的实际点绘则明显具备了东方人的脸部特征。这就是点绘师的功劳。

点绘人员的再创造，需要注意几点：

能抓住原画的代表特征。这样在根据需要取舍细节时，才能够做到不论如何省略都能“一眼看出是哪个角色”。

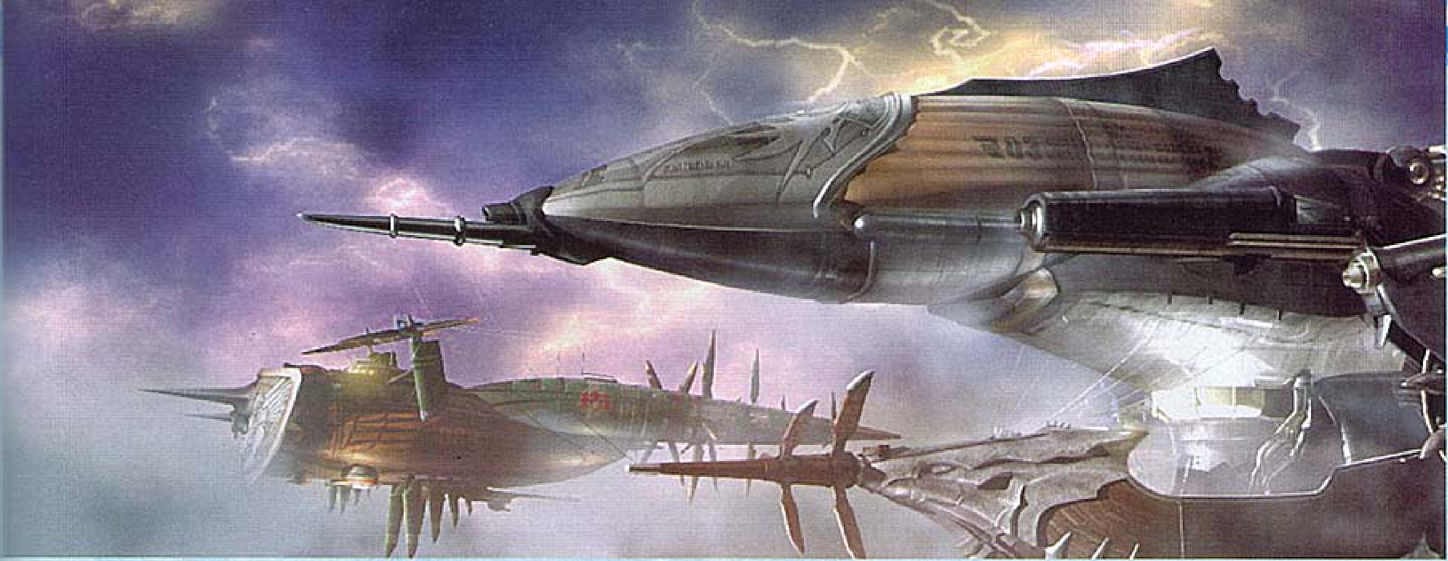
画风要符合设定原画的风格。因此一个杰出的点绘人员要做到能够用笔模仿任何一种画风；

在创作的人物服装、发型等细节需要符合作品的世界观，不能出现时代错误的设计。

不可以出现自己的个性。否则也许会做出比原设的主要角色还要引人注目的角色，从而喧宾夺主。

总之，点绘图的制作也是一种幕后工作性质的，实际对于游戏必不可少的部分。虽然基本上他们的工作都被掩盖在人设画家的光芒之下无人注意。此外，一些原本平庸的设计被出色的点绘人员化腐朽为神奇的例子也并不罕见。

即使在今天全3D的环境下，点绘人员也依然在诸如游戏标题制作、菜单界面制作、标志制作和角色头像等方面活跃。



## 8 场景部分

游戏里的场景往往是玩家比较忽视的地方。但场景对于游戏的世界观表达、气氛渲染都是非常重要的。好的场景设计，只需要一张图就已经可以让玩家感受到游戏的特色。



←通过美术设定展现作品的世界观，FF12的这张图就是最好的例子。通过这么一张图，FF12展现的是个怎样的世界，玩家就已经有了初步的了解。而实际的3D画面，玩家也看到了以桔黄色为主调的建筑背景。

虽说现在的3D技术，早已可以让3D程序员独自完成场景的设计。比如一个楼群的场景，从楼群的位置安排到各种不同样式楼房的建立，都可以通过3D来完成。但凡是对于场景要求较高的游戏都不会这么做（某些劣质网游除外）为什么呢，因为场景的设定就和绘画一样，依然讲究构图和风格——群的位置要怎么安排才能显得错落有致，突出人物表现的舞台；楼房样式要怎么样才好看，并且结合了作品的世界观。这些都需要很扎实的美术功底，是无法依靠技术来弥补的。随便从材质库里找一些现成的素材出来胡乱组合在一起固然也可以做出似乎不错的效果，但成不了真正出色的场景设计。

因此可以预见，在3D技术越来越发达越来越普及的将来，创意的重要性会进一步提升。“知道该怎么做”将比“知道怎么做”更重要。



←《鬼泣》里的每一个3D场景都具备强烈的视觉冲击力，2D设定图就是对于视觉效果的预演

然而相比引人注目的人设来说，场景的绘制者就很难出名了，虽然两者同样重要。因此这次特地介绍一家为众多游戏设计过背景的幕后英雄——**草雉有限会社。**

草雉有限会社成立于1990年10月1日，位于东京都练马区，主要业务内容为：动画片、TV游戏、PC游戏的美术设计、舞台设定、背景绘画和海报、插图的制作。是日本最有实力的背景制作公司之一，参与了许多玩家非常熟悉的游戏的背景设计、制作。

“在这数年内，CG制作环境有了飞跃的进步。但我们认为，不管CG技术如何发展、一切的基础依然是人的创意。此前未曾有过的世界观、交通工具、动植物、以及人物角色——我们根据策划要求创作出这些具备真实感的设计，并将之送往游戏动画业界。当你希望做出高品质画像的游戏、动画时，请使用鄙社的技术。”

**——有限会社草雉（kusanagi） 代表 中座洋次**

这段文字是草雉主页上社长所写的宣传文字，可以看出草雉对于人的创意的重视。也认同CG技术无法取代基于人手的基础设计的理念。

# 草雉会社作品履历

**（摘自草雉主页的年表）**

### 游戏部分

1990～1997年

为seta的街机游戏《super麻雀系列》绘制背景。

为GAMEARTS的土星游戏《LUNAR》系列绘制战斗画面背景、剧情动画背景。

为treasure的SS游戏《守护英雄》 担任全部舞台美术。

1997年

为square的PS游戏 《FF7》担任舞台设计。

为square的PS游戏《前线任务２》绘制对话剧情背景。

1998年

为square的PS游戏《异度装甲》绘制宣传海报、以及3D贴图材质的协助制作。

为square的PS游戏《FF8》担任舞台设计和情景设定图的绘制。

1999年

为square的PS游戏《前线任务3》 担任冲绳海上都市的舞台设计。

2000年

为GAMEARTS的DC游戏游戏《格兰迪亚2》绘制海报用背景。

为NetVillage的PS游戏《ＥＶＥＺＥＲＯ》担任全部背景美术。

为SCE的PS游戏《我的暑假》担任美术设计、绘制海报用背景。

为square的PS游戏《FF9》担任舞台设计和情景设定图的绘制。

2001～2002年

为SCE的PS游戏《我的暑假》绘制舞台背景和着色。

为SCE的PS游戏《大众高尔夫３》担任线路设定和插图绘制。

为fandc的PC游戏《Piaキャロットへようこそ!!３》 担任背景美术和构图。

为fandc的PC游戏《水月》担任背景美术。

2003年

为ナムコ的PS2游戏《ゆめりあ》担任背景美术。

为AQUAPLUS的PC游戏《ROOTS》担任背景美术、构图。

为TGL企划的PC游戏《ショコラ》担任背景美术、构图。
为TGL企划的PC游戏《VG-NEO》绘制背景插图、上色。
为SEC的PS2游戏《妖精战士3》担任美术设计和配色。
为square · enix的PS2游戏《ドラッグドラグーン》担任舞台背景设计和image设计。
为ALICE SOFT的PC游戏《大番长》绘制背景插图 · 上色。
为SCE的PS游戏《大众高尔夫４》担任线路设定和插图绘制。

2004年
为ATLUS的PS2游戏《DIGITAL DEVIL SAGA》担任舞台设计和配色。
为日本一SOFTWARE的PS2游戏《流行之神》担任背景着色。
为KONAMI的PS2游戏《烈火之炎》担任背景设计和着色。
为ＲＵＮＥ的PC游戏《Night Wizard 魔法对战》担任背景着色。
为戏画的PC游戏《duelsavior》 担任背景着色。

●注：以上是草雉会社的过去作品履历表里的内容。但实际并不齐全，很多主页美术馆里有陈列的后期的作品都没有录入。也许是会社工作太紧张缘故，连主页的履历表都来不及更新了吧。“公司现状介绍”一栏的日期也还停留在2002年…

以上表内没有录入，但草雉公司参与或担任了背景设计、绘制工作的游戏还有：SAMMY公司的PS2游戏《GUILTY GEAR ISUKA》、ATLUS预定明年春发售的PS2游戏《DIGITAL DEVIL SAGA 2》、ARUZE的PS2游戏《影之心2》、square的PS2游戏《FF10》、SCE的PS2游戏《我的暑假2》、square的PS2游戏《保镖》、SCE的PS2游戏《tsugunai 》。

## TV动画部分

1992年
为富士TV的《サザエさん》绘制Opening背景。

1998年
龙の子PRO 东京TV的《Generator Gawl》担任美术监督、背景绘制。

2001～2002年
为bandaivisual的《おねがい☆ティーチャー》担任美术监督和背景绘制。
为角川书店的《りぜるまいん》担任美术监督和背景绘制。

2003年
为bandaivisual的《おねがい☆ツインズ》 担任美术监督和背景绘制。
为square · enix的《钢之炼金术师》担任美术监督和背景绘制。

2004年
为GONZO的《爆裂天使》担任美术监督。

## OVA动画部分

1992～1997年
为pioneer的《elhazard》担任美术监督和背景绘制。
为讲谈社的《compiler》担任美术监督和背景绘制。
为Kingrecords的《青空少女队》担任美术监督和背景绘制。
为KSS的《火焰纹章》担任美术监督和背景绘制。

1998年
为bandaivisual的《AIKA》担任美术监督和背景绘制。
为bandaivisual的 《Melty Lancer3、5 》担任美术监督和背景绘制。

1999～2000年
为pioneer的《太阳之船ソルビアンカ》担任美术监督和背景绘制。
为KSS的《ダンガイザー3》担任美术监督和背景绘制。

2001～2002年
为SME visualWorks的《READ OR DIE》担任美术监督和背景绘制。
为株式会社spike的《高校铁拳传タフ》担任美术监督和背景绘制。
为pinkpineapple的《escalayer》担任美术监督和背景绘制。
为pinkpineapple的《iwis h 》 担任美术监督和背景绘制。

2003年
为CHAOS PROJECT的《COMIC PARTY》担任美术监督和背景绘制。

2004
为AQUAPLUS的 《COMIC PARTY２～４话》担任美术监督和背景绘制。

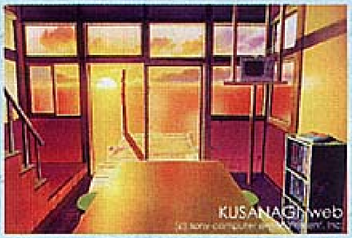
# 草雉的部分作品赏析

**都是从草雉美术馆里不道德地“窃”来的图画（苦笑）**

《GUILTY GEAR ISUKA》的背景选登。




↑虽然在对战时候玩家只能看到背景里很小一部分，但绘制时候必须把整个场景都完整设计出来。

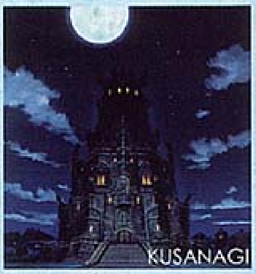




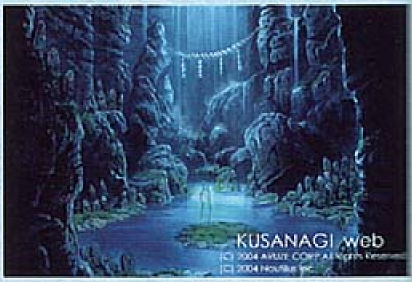


↑《我的暑假2》的场景。虽然游戏里的人物很卡通，场景却是完全写实的。同样是写实的场景，和上面《流行之神》的相比气氛就完全不同吧。因此才会说一个游戏的气氛在前期美术设定时已经决定了大半。

草雉为《影之心2》绘制的背景设定图。这个游戏应该算今年最走红的PS2游戏了，无论在日本还是国内都受到很高的评价，到截稿为止刚在gamespot得到了8.6的罕见高分。虽然我私下里始终觉得那个转盘玩久了挺累的……




↑阿波伊那塔。实际存在的地方。不过也没有偷懒用照片。







一架空场景的设计。因为不是实际存在的场景，有较大的发挥自由，但也正是这类场景考验舞台设计者的想象力和绘画功底。




虽然说绘画难度不是很大但很累，绘制者需要小心安排每一栋房子的位置不可以出现透视上的错误，而玩家则不会有耐心去看每一栋房子的。





↑《数码恶魔》的背景设定。因为前一阵子才做过这个游戏的攻略，手里还留有截图，正好放出实际的3D画面来对比一下，相信可以很直观地看出2D原画在指示上起到的作用。







↑草薙担任美术设计的《钢之炼金术士》，眼下正在大红大紫的动画片，应该不用再作多余的介绍了。

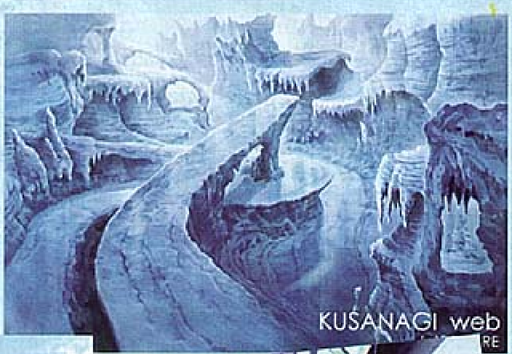




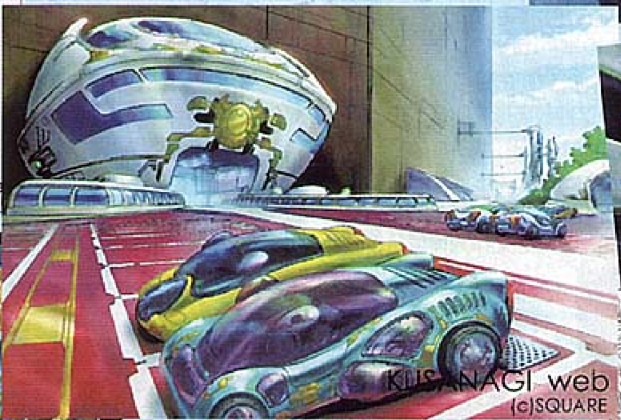
↑前不久的AVG游戏《流行之神》的背景选登。《流行之神》本身就是个带有强烈恐怖气氛的游戏，看看这两张背景设定里是否也透出了寒意呢。

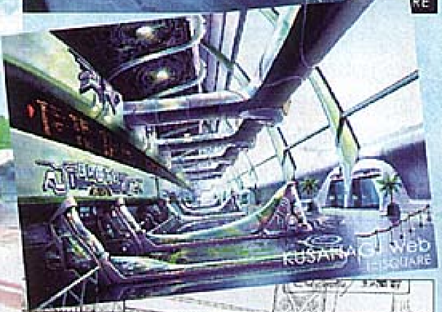




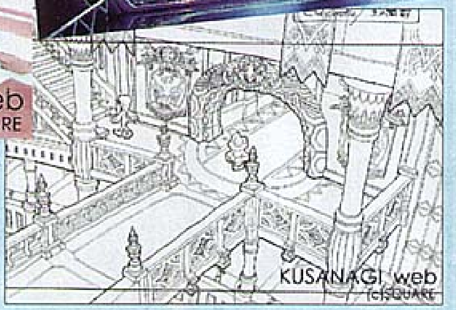












↑ff7、8、9、10的场景设定选登（10的还有小物品登设计）。相信玩家对于这些场景已经很熟悉，这里就不再一一注明了。

关于游戏里2D和3D的关系，其实还远不止这些内容，例如卡通渲染技术又是一条特殊的路子。不过限于篇幅和能力有限，这篇文里就不再做更深一步的探讨了。总之就如前面所说的，2D与3D的关系，夸张一点说就是灵与肉的关系。在可以预见的将来，2D的技术依然不会被淘汰，并且继续发挥着基础的作用。

# 拆改修整 科普园地

『实用性为主 软硬件知识一勺烩』

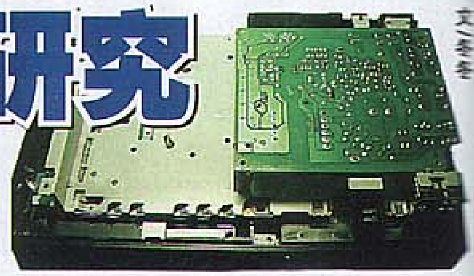
PS2 5万系列的烧机问题一直是大家关注的焦点。这次就有朋友从电路方面对这一现象进行剖析，相信大家能从文章之中学到不少游戏以外的知识。尽管许多人都已经猜测索尼会像PSONE一样推出简化和便携版的PS2，只是想不到会出的如此之快，发售日也已经迫在眉睫。让我们来揭开这位索尼“新世纪赚钱计划”主角的神秘面纱，先睹为快！随着HD LOADER应用的普遍，更多的支持软件也随之出现，玉米达人这次也奉上了相关讲解，一起看个过瘾！。

责编：北斗　本栏目信箱：beidou9527@yahoo.com.cn



# 5万系列耐热性研究

## 说说电子器件的烧毁和温度特性



文/冬冬

前段时间听到好多朋友问在这样热的天气下玩PS2会不会把机器烧掉，其实这里有个误区！大家一定要把室温和物理材料的导电升温区分清楚！

### 室温50度以下是不足以烧毁PS2的！

因为半导体IC在制造的时候就会考虑到焊接时高温所带来的问题。现在很多高精密的电器都是通过浸焊或通过元件本身传热（自热方式）来达到焊接的目的。对于焊接我相信很多人都接触过，就是把焊锡加温溶解然后附在元件引脚和电路板交合的地方从而使元件和电路板导通。那什么是浸焊和自热技术呢？在IC中，有一种周围都有长长的引脚叫扁平封装，由于内部的密度增大，引脚的数量要增多和引脚之间的间距缩小，如果要将这种IC焊接在板子上，靠人工焊接的话，恐怕那位焊工迟早都会眼瞎。对于这种封装的IC会采取一种特殊的机床焊接方式：先把IC贴在和电路板引线对齐的位置，然后把一批批贴好IC的板子送去焊锡仓（焊锡仓里全是融化了的焊锡，其温度有多高大家可想而知）。电路板在机器的控制下刚好浸在溶解的焊锡里，汗……。由于电路板的焊接处和IC的引脚都涂上了容易上锡的助焊液剂，所以焊锡很容易被附在引脚和电路板的焊接处上。就这样经过多次的来回浸泡确保以牢固后再送往其他机床加工测试然后出产。这种焊接方式我想大家都猜到是浸焊了吧。

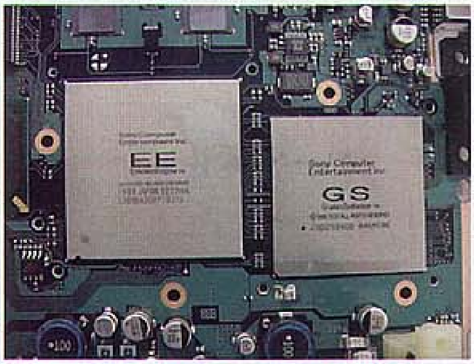
那么自热焊接又是怎样的呢？例如PS2的处理器之一EE芯片，这种封装方式的芯片很常见，大的有电脑的南北桥，小的有手机中CPU。大家会发现这种大规模的集成电路不像平时其他电器的IC一样，它们的焊接脚全都移到了IC的背面，而且焊接脚只是一个个平坦的小点，这种封装形式叫做BGA。那么怎样把这种特殊的IC焊到板子上呢？由于没有了长引脚，就不能像平时普通焊接和浸焊一样处理了。首先在电路板的焊接处和BGA形式封装的IC背部焊接处涂锡膏，锡膏是一种含有焊锡的膏状物体，机床的焊接臂会吸住IC准确的和电路板焊接处贴合，然后焊接臂迅速加热，热量通过IC作为传导体传到电路板的锡膏和IC背部的锡膏上，使两处的锡膏融化从而接合，这种焊接方式就是自热方式。说了这么多无关的东西无非都是为了说明IC自身有一定的抗热性。如果大家还不相信，就可以想想手机维修时的情形。焊接用的热风枪发出的温度大家都知道了吧，再汗……！手机更换CPU时，那把热风枪的温度起码在六十度以上，再看看手机上那一丁点的CPU，它起码要承受2-3分钟的时间才能拆下或焊接牢固。从上面的例子，大家可能觉得很奇怪：既然IC本身具有一定的抗热性，那么为什么我们又要想方设法来给IC散热呢？原因是上面的例子指的是外界温度而不是IC本身导电发出的温度，在自然界中所有的导电物理特性材料都具有一定的抗温特性。而真正温度杀手是IC导电后的温升，讲到这里可能大家有点糊涂了，那么下面再讲讲为什么半导体导电后的温升会给IC带来灾难性的后果！

### 从IC的结构和工艺分析耐热性问题

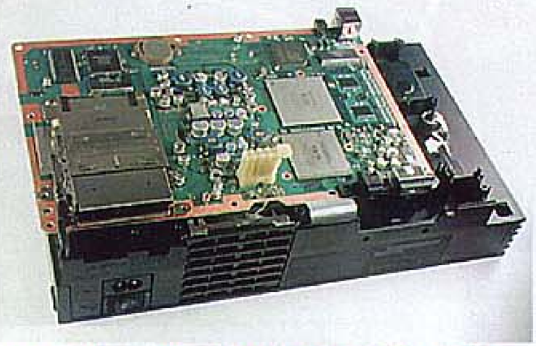
要分析上面的两个问题，就要对IC的结构和工艺有一个大致的了解。现在的大规模IC一般是在硅材料上制成的，用铝或者铜做连接线，其中最小的结构单位是三级管。宏观一点，要说到流水线、门电路等；但电流、电压和功耗等，最终还是与三极管的工作原理密切相关的。

如今电脑的CPU和PS2的各处理器，大家都知道是用CMOS工艺制成，就是说采用的是MOS-FET（金属氧化物半导体场效应晶体管）有时也有一些IC是Bi-CMOS结构的，里面就有一些管子是Bi-Polar管（双极型晶体管）。

以MOS-FET为例，是在P型或N型衬底上建立两个非常接近的，与衬底极性相反的区域，构成源极和漏极。在两者之间的区域生成一层极薄的氧化硅的绝缘层，然后覆盖上电极，构成栅极。工作时电流从源极流入，如果栅极上有一定的电压，就会在栅极下形成沟道连接源极和漏极，电流就能通过，而在漏极形成输出，从漏极输出的电流再驱动其它管子的栅极。所以驱动MOS-FET管子的电压和电流都很小，能量主要消耗在电流从源极到漏极的跨越上。



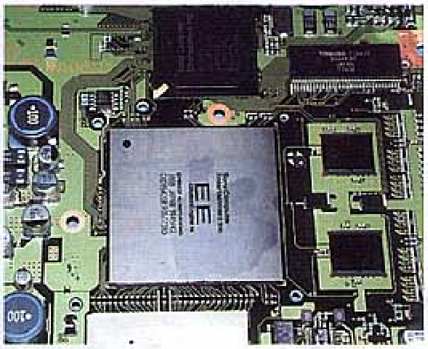

↑PS2的CPU与GPU不像PSX那样是集成的。



↑在当时而言，PS2的硬件集成程度已经是很高的了。

Bi-polar略有不同，管子有两个相反的P-N结，集电极（相当于MOS管的源极）的电流平常无法穿过两个结到达发射极（相当于MOS管的漏极），但如果两个结之间的基区（基极相当于MOS管的栅极）有一个与集电极同向的电压就能打破原来两个结之间的平衡，从而使电流通过。这样Bi-polar管中电流的能量主要消耗在穿越两

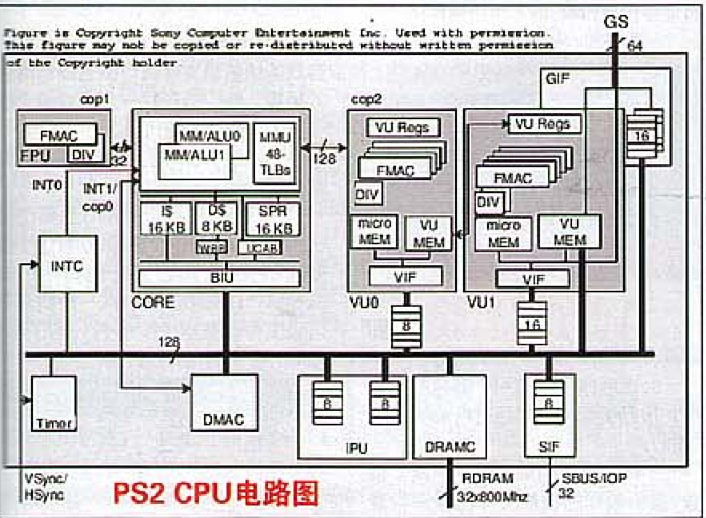
重PN结上。所以Bi-polar比MOS管需要的电压和功率都大一些。


↑主机运行时就会在电路附近形成电子迁移。

扩大到门电路，就涉及信号的问题了。一般电路里用高电平表示1，低电平表示0，某些时候要消去一些1，就要把一些电流的能量消耗掉(有时是把一些信号转为负信号，和1对消)。实际是电子与空穴在某些管子里互相湮灭。多数是把1导入地线，用电阻消耗掉电流。Bi-polar一般不需要考虑控制极上的电量，因为控制极的电流会导出到发射极。而MOS管栅极上的电量消失得很慢(相对于管子的工作频率来说，所以MOS管反应速度一般比bi-polar管慢)。要加快清除栅极电量，一般也是让它通过电阻导入地线(CMOS管实际是由上一级电路吸回去再导入地的，所以CMOS管速度比较快一些)这两方面大致是IC主要的电能消耗了，而且最后都转化为热能！由此看出所以半导体电器导电后都会发出热量，而热量大小与IC本身的功耗成正比，现今半导体工艺非常成熟，在一块不到指甲大的硅片上既然能装下差不多一亿个晶体管，在感叹科技先进的同时，耗电量也在成级数的上升！来一个反观，在一块不到指甲大的硅片，耗电量达到50瓦甚至更大！！！

## 电子迁移才是谋杀IC的真凶！

由此可知，一般导体在加上电压后都会发出一定的热量，至于热量的来源已经不在本文章话题之内，如果大家有机会可以去看看《量子力学》。金属导体中，有大量作热运动的自由电子，如果我们在导体两端加上电场，形成电势差(就是电压啦)这些电子就会沿电场方向运动，就形成了电流。定向的大量电子运动是IC内部的一个固定的致命伤，这就说明正如大家所说的：电器只要一通电，就是等于在老化！所以电流越大，IC内部的损伤现象越严重。这是因为金属导体里运动着的电子是有动量的，它与金属原子碰撞，就能使原子的运动状态有些微小的改变。虽然一个电子的作用十分微小，但聚沙成塔，现在的处理器动不动就要成“安”级的电流，加上长年累月定向运动的电子



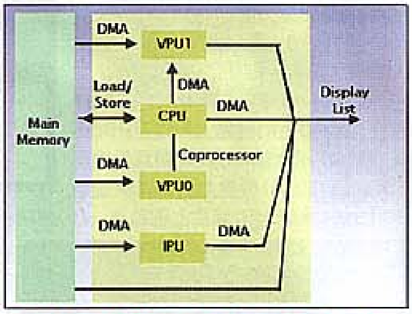
PS2 CPU电路图

的动量的积累就足以使导体的一些物理特性有所改变，这就是电器真正的杀手“电子迁移”现象！“电子迁移”属于电子科学的领域，在1960年初期才被广泛了解，是指电子的流动所导致的金属原子(我们可以形象的理解成IC内部的连接线)的迁移现象。在电流强度很高的导体上，最典型的就是IC内部的电路，电子的流动带给上面的金属原子一个动量(momentum)，使得金属原子脱离金属表面四处流动，结果就导致金属导线表面上形成坑洞(void)或土丘(hillock)，造成永久的损害，这是一个缓慢的过程，一旦发生，情况会越来越严重，到最后就会造成整个电路的短路(short)，整个IC就报销了！对于电子迁移的发生和程度与电子器件的结构，材料与工艺都有很密切的关系，简要说吧，目前CPU的工艺是在硅材料上制成晶体管，再覆盖上二氧化硅的绝缘层(当然管子的各极都要露出来)然后在绝缘层上布上铝材料的导线，使各独立的管子连在一起成为能工作的单元。有时覆盖绝缘层和布铝线的过程要重复7-8次。就是说现在的CPU是以铝作为导线的，铝是一种轻金属，电子对它的作用十分明显，如果布线不太合理，比如有突兀的直角等，电流就会把一些铝推到导线的一边，而使另一边变细。久而久之，变细的部分可能会短路，或者变粗的部分搭到其它电路，造成短路；其中电流强度越高，“电子迁移”现象就越显著。从CPU的发展史，我们可以发现，为了把CPU的内核缩小，IC越做越小，线路做的越细越薄，如此，线路的电流强度就变得很大，所以电子的流动所带给金属原子的动量就变得很显著，金属原子就容易从表面脱离而四处流窜，形成坑洞或土丘的就更快！

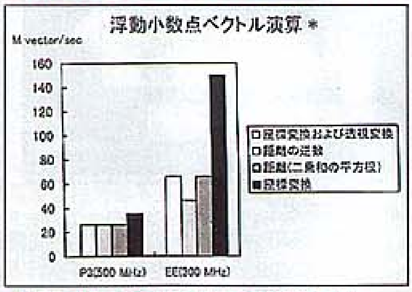
## PS2的制造就是要让你的主机坏的更快！！

现在我们就转回“热”这点问题说起，为什么热会和电子迁移有关联呢？这里所说的“热”是指导体加上电压后所发出的热，与室温的热没关系。在导体加上电压后就会形成定向的电流，这个我们在上面都讲过，由于IC消耗电能产生热量，热量会使金属原子脱离束缚，热量越高脱离的原子就越多！这个现象我们都十分熟悉：热涨冷缩。由于热量将大量的金属原子脱离出来，用一个形象一点的比喻：就是将人在高速公路旁拉到车辆高速行使的公路中！由于导体加上了电压！导体中的电流就像公路中的车辆，和脱离的原子发生碰撞，结果就和“电子迁移”现象一样！可见热量是加速“电子迁移”的“帮凶”。那么我们将导体中的电压切断，在室温50度以下的环境中有什么后果呢？答案我想大家都想到了——其实一点问题都没有。如果在室温50度的环境中玩PS2，我想……！

我们再来分析一下烧机的问题，大多数烧掉的PS2都是发生在“驱动”部分！由于驱动IC的体积要跟随机器的体积进一步缩小，加上负责驱动的IC往往是消耗电流最大的元件，有限的散热条件加上元件的精细化进一步的加速了“电子迁移”现象，从而导致烧毁！也有发现处理器出现问题的机器，原因有很多，除开电子迁移，最大的原因就是焊接过程埋下的隐患。文章上面讲到了BGA封装的IC是怎样焊接的，由于这种特殊的焊接工艺，而使工程师们看不到焊接点的接合程度。在涂焊膏时如果出现不均匀，会导致某个焊点不接合或接合点的面积小。在这种焊接工艺中用到的焊锡是比一般的焊锡的熔点更低，因为考虑到是通过IC自身传热，为了避免高温时间过长而给IC带来损伤；就是这样为以后使用时带来了隐患，由于机器内部的温度偏高容易使焊点的焊锡软化，软化后的焊锡更容易脱落断开或和其它处的焊点连接，出现这种现象后最终的结果就是机器烧毁或停止运作。这种情况的原因还存在很多因素，包括机床的精确度等等，加上这种焊接工艺的回收率低，一块“EE”处理器的焊接点数量之多，如果有一个发生问题就要将一块板都废掉，这也是为什么新技术设备初期的价格之高的原因。后期回修的难度就更大。这就可看出小日本为什么钟爱BGA封装，其实就是想等你机器坏后要直接买过一台新的！狠！！这样说是带有点个人偏激了，其实BGA封装是一种科技的发展方向，因为BGA封装在高频特性比许多封装形式要好得多，特别是在高速处理器上。



↑简化后的PS2硬件处理主要流程示意图。



↑发售当初PS2的EE与P3的性能对比。

说了这么多有点怕大家消化不了，就此收笔啦，希望有更多的朋友能从游戏机中所获得的不只是游戏而是更加深远的知识和学问！

# 玉米的硬件乱弹 PS2 HDD相关软件介绍

自从PS2用hdloader出现以后，有越来越多的第三方软件加入到这个行列中来，顿时PS2所用的小软件们出现的是越来越快，版本也是越更新越快，大有当时XBOX的气势。

小软件一多，问题自然也就多了。在这里玉米把大家比较常见的问题总结了一下，也希望能对各位有哪怕是一点儿点儿的帮助，我的目的也就达到了。由于都是常见问题，所以高手们这一页接过，直隔看其它的内容。以下一般情况下默认为可以读取国产碟。

**Q：我从网上down到或是借朋友的PS2游戏如何传到PS2的硬盘里啊？**

A：方法有很多种，1.你可以直接把PS2的游戏盘通过HDLOADER或HDAdvance光盘引导来实现；2.可以把PS2用的硬盘直接接到PC的IDE口然后通过HDL Dumb或PS2 HD Handiness(图1)等软件直接传到PS2的硬盘上；3.如果不想拆硬盘的话也可以用FAPLink通过PC与PS2之间连接直接搞定(图2)。三种方法各有利弊。第一种方法是最简单的，但是得需要先出去买张软件，然后再把游戏放入PS2中进行拷贝，达不到保养光头的目的；第二种方法把游戏传入PS2硬盘的速度最快，



图1

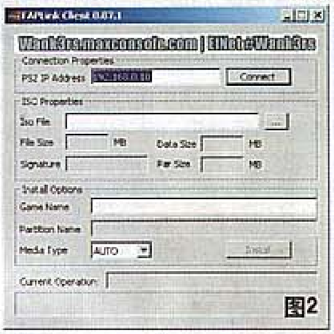


图2

麻烦之处在于你需要把你PS2的硬盘在PC和PS2之间来回的折腾；第三种方法最方便，不过传输速度比较慢。

第一种方法比较直观，所以在这里就不详细介绍了；在这里说一下第二种和第三种的实现方法。

第二种方法的实现首先需要做以下准备：

硬件：有DVD光驱和网卡的PC一台；有网卡和硬盘的PS2一台。

软件：PC用PS2游戏传输软件HDL Dumb或PS2 HD Handiness；PS2用软件HDLOADER或HDAdvance。

第一步，需要把PS2的硬盘接到PC的一个IDE口。第二步，运行PC上的PS2游戏传输软件，由于个人比较倾向PS2 HD Handiness，所以这里以PS2 HD Handiness为例。(图3)，软件会自动识别出PS2的硬盘。PS2 HD Handiness的主要功能主要包括：(1)把ISO CUE NRG IML等格式的游戏镜像文件从PC上的硬盘上传输至PS2；(2)把PCDVD光驱中的PS2游戏传输到PS2；(3)把PS2硬盘上的游戏传输到PC上；(4)删除PS2硬盘上的游戏；(5)两块PS2硬盘之间通过PC进行互拷。第三步，在HD Handiness的Images to dump项下确定image to hd(当然如果想从DVD驱直接拷贝的话就选cd/dvd to hd)然后点击…(多选的话选MULTI)(图4)第四步，如果是单选一个游戏的话可以在下面的"game title displayed in hdloader"项为游戏命名然后点击GO，如果多选的话只能直接点击GO然后游戏自动命名然后到时候再改了。第五步，把PS2硬盘放回PS2，搞定收工。



图3



图4

通过网线和FAPLink来实现游戏的传输需要以下准备：

硬件：有DVD光驱和网卡的PC一台；有网卡和硬盘的PS2一台；点对点网线一根。

软件：PC用PS2游戏传输软件FAPLink客户端；PS2用软件FAPLink启动盘HDLOADER或HDAdvance。

我们从网上DOWN下FAPlink这个软件后会发现这个文章包含了一个镜像文件和一个FAPLink的客户端，我们需要先把这个镜像文件做成PS2用的盘，用NERO或酒精刻一下就可以了。(图5)

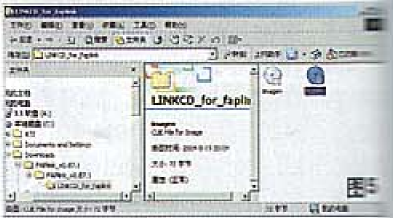


图5

第一步，用网线把PS2和PC连接好后，把刚刚刻录好的FAPLink PS2用盘放入PS2会出现像(图6)一样的画面，左边是你PS2的IP地址和网关，右边是操作菜单，很简洁明了，按… 可以改变你的IP和网关，如果不想改… 的话就按X。



图6

第二步，按下X后会出现一个FAPLink server启动的画面，在最下行出现ready后PS2上的工作就算完成了。(图7)



图7

第三步，回到PC上设置一下本机的IP地址，把刚才在PS2上设置的网关设置成PC的IP地址。

第四步，运行FAPLink的客户端把刚才PS2的IP地址输入到"PS2 IP Address"里然后点connect后，如果左下角出现"Waiting for Install Command"就表示连接成功了，这时就可以进行游戏镜像文件的传输了……如果用习惯IDE的朋友们可要做好心理准备，因为网线感觉不是那么快。

**Q：听说很多的游戏都有垃圾文件，我能不能把游戏镜像中的垃圾文件去掉后再往硬盘里传啊，要不白白地占用了不少空间。**

A：确实有N多的游戏都是这样的，垃圾文件本来是用作加快光盘的读取速度才加上的，但是我们平常如果从硬盘上读取游戏的话垃圾文件就可以去掉后再装入硬盘。嗯，现在找一个游戏做个例子……太鼓达人四代目。

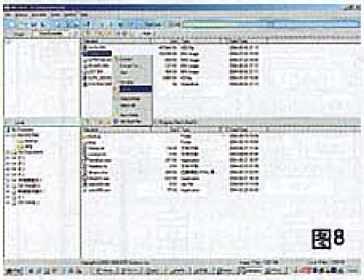


图8

1.我们先从网上down一个游戏或把PS2游戏做成ISO；

2.然后可以用ISO工具比如ULTRAISO打开这个镜像，观察这个镜像里的文件，然后会发现有一个叫DUMMY.BIN的垃圾文件(一般情况下垃圾文件都是这个文件名)，占了700多MB，要干脆，别犹豫，删(图8)；

3.然后自己新建一个同名的空文件，放回镜像内，然后进行save as(图9)；

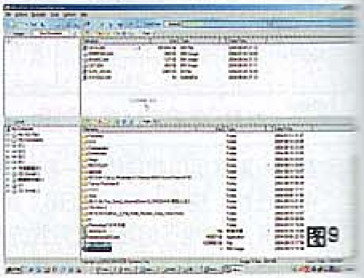


图9

4.这里我们来对比一下两个镜像，重新制作的镜像文件比原来容量小了一半多。

**Q：PS2OS是什么？**

A：PS2OS是让你的PS可以执行ELF文件的另一个软件，怎么说呢，用习惯了PS2Menu-K然后换成PS2OS后感觉怪怪的，个人感觉目前还是这两个软件很难说谁好谁坏，但是看看PS2OS的其它功能介绍确实是够强的，虽然PS2OS现在还是未完成版，只能使用和PS2Menu-K类似的功能，但还是期待完成后的PS2OS能给我们带来惊喜。

**Q：上面这些软件在哪儿可以下载到？**

A：可以去www.fullcodes.com下载。

口文/fullcodes.com 玉米



# 全新PS2 7万系列浅析



前段时间曾经传出SONY将会发售PS2的最新款主机，当时已经将该主机命名为PStwo，顾名思义就是PSone的延续，只是SONY的保密工作做得非常出色，最多的消息也就是SONY注册了PStwo的商标而已。然而就在9月21号，SONY突然公布了蓄谋已久的PStwo主机并同时把PStwo的名字最终定义为70000CB型。

文/VGST.com视讯游戏基地 枫!!!!!!! & 深蓝LWL1123

——我们现在来看看70000CB型的相关参数吧：

**日版PS2 7万主机详细规格发表**

| 商品名 | PlayStation2 |
|---|---|
| 主机颜色 | Charcoal Black（木炭黑） |
| 型号 | SCPH-7000 CB |
| 外形尺寸 | 约230mm×28mm×152mm（体积约为原PS2的23%） |
| 重量 | 约900克（约为原PS2的45%） |
| 发售日 | 日本为11月3号；美国为11月1号 |
| 售价 | 建议售价日本为公开价格；美国为149美元 |
| 电源 | 专用外接电源8.5V |
| 消耗电力 | 约5.3A(约45W) |
| 对应格式 | PS格式CD-ROM、PS2格式CD-ROM、PS2格式DVD-ROM、音乐CD、DVD VIDEO、DVD-RW(注：DVD-R、DVD-RW(VIDEO MODE）、DVD+R、DVD+RW包含在DVD VIDEO中） |
| 连接端口 | 手柄插口×2、记忆卡插口×2、USB端口×2、NETWORK连接端口×1（100BASE-TX/10BASE-T）、电源插口×1、多媒体输出端口×1、DIGITAL OUT OPTICAL（光数码）连接端子×1 |
| 同捆物品 | 震动手柄×1、AV连接线×1、专用外接电源×1（含电源线） |
| 对应周边 | 新型专用纵置支架（建议价格1500日元）、新型专用手柄分插（建议价格3600日元） |

注：新型PS2主机无法对应原PS2支架与手柄分插。

主机开仓方式改为PS时代的翻盖方式；并且主体自带网卡；同时保留2组USB的接口；手柄和记忆卡沿用PS2的配件，网络端子作为标准配置，除此在规格上没有太大差别。



↑从已经明朗的数据来看，新主机的本体只有PS2的四分之一这般大小。

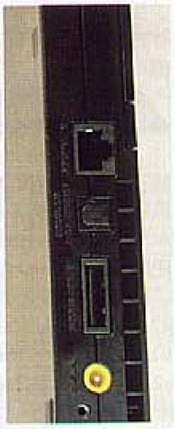
PS2的体积是301mm(W)×182mm(D)×78mm(H)，曾经的PS2也有2kg的重量，现在的主机明显是现在流行的超薄式样，从图片中明显可以看出和PS2的区别，原来并不算太小的PS2主机此时已经彻底的改头换面了！

而PS2最为新颖的主机纵置摆放方式将会在新主机上得到延续！新主机最后得出的结论就是麻雀虽小，但是五脏俱全，并没有删除PS2上的某些功能，同时又直接内置了网卡接口（当然不否定SONY今后会对以上参数进行修改）。

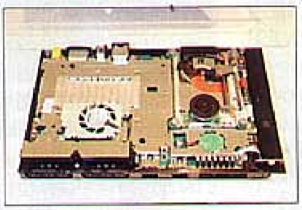
说到这里是不是对这款70000型的PS2主机动心了呢，相信70000型能再次带动PS2的销量，一些已经拥有PS2主机的玩家也会因为新主机的漂亮外观而再次掏出自己的腰包而购买吧，这或许就是SONY的实力，能把一个娱乐产品做成一件美观的家庭摆设品，当年PSone的热销场面应该会在11月3号这天得已重现。从图片上我们可以看到，新主机将光驱改为翻盖式结构。这样减少了光驱的体积和成本，有点类似前几年3DO・REAL的做法。



不过光驱改为翻盖式，灰尘更加容易进入光驱内部，容易造成光驱老化。另外，缺少了抽屉式的设计，使新主机不如原来那样前卫和华贵，还有一点问题就是，如果主机纵放，翻盖式的设计势必会占用更多的地方，而且放盘也更加不方便，新主机即使被纵置，也节约不了多少空间。光驱方面，其实完全可以采用笔记本的弹出式超薄光驱，可能SONY是为了节省成本，赚更多的钱吧，HOHO。



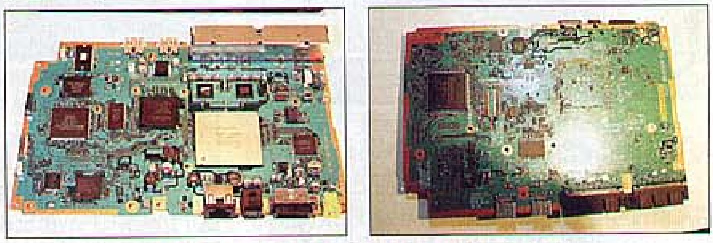
如右图，新型PS2的背面，并排排列着100BASE-TX/10BASE-T网络端子、光数码接续端子、AV多媒体输出、AC适配器插口。这倒是接口最齐全的一次。考虑到新主机的便携性，当然不可能再接受什么扩展口，插块比主机还大的网卡之类的设计，同时也昭示了SONY意欲抢占ONLINE游戏市场的决心。不过所有设备都集成在主机上，成本就会增加，很多不用这些功能的用户就会花冤枉钱。



↑再来看看光驱。新主机为了减小体积，采用了新设计的光驱，目的是更好的防震，防尘。

新光驱和主板，如果在大陆没有行货，销量又不大的话，大陆的玩家将很难找到备件，一旦主机损坏，很可能就整个报废。另外，浓缩的主机和全新的主板，也增加了改机的难度。鉴于国情的关系，95%以上的玩家都是靠着D版所长大的，对于1个暂时还没有直读芯片的主机来说会有多少的吸引力呢？或许到时的免直读盘的市场会变得热销起来了吧……

一个新主机的发售总会是值得高兴的一件事情，相信70000型在全球范围内肯定能够获得成功，SONY也希望凭借70000型的PS2能给年末商战打个圆满的句号，不过众所周知的掌机大战将在年末打响，而且是SONY的新军PSP直接面对老牌大厂nintendo，对于家用机已经全面胜出的SONY来说掌机才是最为关键的大战役，因此势必会分散SONY的重心；而在这个时候发售70000型的PS2主机有点让人感觉SONY对于PSP的信心不是很足，万一年末商战失败还能靠70000型挽回颜面（个人看法）。



↑主板也是新设计的，不同于以往任何一个型号。

毕竟主机还是要靠软件的，SONY年末还有个强大的对手mricosoft要面对，对于11月9号全球同步发售的XBOX超级大作HALO2来说，PS2的软件阵营中目前还没有1款游戏能和HALO2的人气相提并论，PS2和XBOX在日本市场的争夺已经结束，但是在欧美两家公司的争斗相当厉害，目前XBOX在欧美市场的表现也让SONY感到了一定的压力，所以70000型在北美和欧洲地区的发售日比在日本还要早上2天，定为11月1号。想必SONY也是希望依靠新主机来给自己打响年末的商战，如此的分散自己的实力，相信对SONY来说也不一定是一件好事吧。

对于已经饱和的PS2市场来说，70000的到来或许就是给玩家再多买一台PS2的理由，这点对于国外的玩家来说并不算什么，但是对于大陆玩家来说70000的到来并不一定是个好消息，首先还没有买PS2的玩家会因为新主机的发售而有了些许期盼，但是相比于PS2现在的市价新主机的价格应该是有点过高了吧，再加上到时一定量的炒作，可能一时间的价格会相当的离谱。加之前边分析的种种可能，70000型主机的销售情况很可能与行货差不多。对于已经有了PS2的大陆玩家来说新主机是否会成为他们再次购买的目标呢？答案应该是否定的，因为有更为先进的PSP和NDS这样的新款掌机，还有XBOX这个已经非常成熟和后劲十足的主机等着他们购买，所以估计70000在今年的年内还不能够成为大陆玩家的消费品。

文/Fullcodes.COM

# PS2流行金手指导购

TV GAME的发展和日趋完善，势必带动一些相关产品的发展，金手指就是其中之一。在当今快节奏的生活和游戏日益复杂化产生矛盾的背景下，金手指——这种可以完美解决矛盾的修改游戏工具就以其方便、实用的特点得到广大玩家的青睐。

很多玩家一直会因为选择金手指而头疼，本文就是针对这些玩家，推荐三款在PlayStation2上最流行的金手指工具。

## Action Replay2 v2.xx

Action Replay2系列第2代版本，在国内用这个版本的玩家基本是Action Replay2 v1.x的金手指卡然后升级到Action Replay2 v2.xx。它除了可以使用Action Replay2 v1格式之外（99%兼容），也可以使用Action Replay2 v2格式。

Action Replay2 v2.xx的版本有：Action Replay2 v2.0、Action Replay2 v2.1、Action Replay2 v2.31、Action Replay2 v2.34、Action Replay2 v2.36、Action Replay2 v2.37。

可以升级到Action Replay MAX。

**界面（Interface）★★☆☆☆**

界面一般，毕竟是早期的产品。




▲Action Replay2 v2.31 PAL的主界面

**输入（Input）★★★★☆**

可以支持Xport2，你可以事先在PC上输入好，然后通过Xport2传到金手指卡或者V2专用记忆卡里面，从这点来看，其输入密码方便的表现是相当不错的。当然也可以手动输入，手动输入比较麻烦，所以这里没有得满分。




▲Action Replay2 v2.31 PAL的输入界面

**功能（Function）★★☆☆☆**

只有常规的一些功能，金手指功能，记忆卡管理和DVD播放。

**购买（Purchase）★☆☆☆☆**

原装的基本买不到了，二手（AR2 v1）的比较多，如果实在没有办法，也可以购买国产的Action Replay3 v1和v2，他们的卡也可以利用（不是很强烈推荐）。

## Action Replay Max EVO

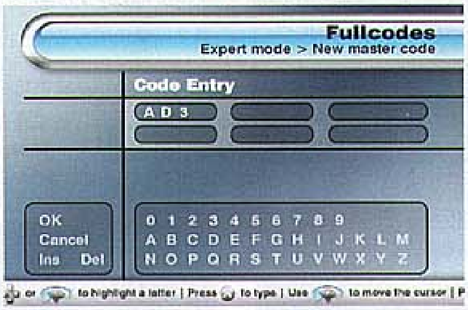
Action Replay MAX EVO是现在炒得最火的金手指工具。从字面上看就知道它是Action Replay MAX的进化版本，区别在于：不需要专用的记忆卡（金手指卡），EVO使用U盘（普通U盘就可以），功能方面在Action Replay MAX基础上有所增加并强化。和普通版本一样，也是使用Action Replay MAX密码格式。

**界面（Interface）★★★★★**

Action Replay Max系列的界面可以说是所有金手指工具当中最漂亮的。Action Replay Max系列引用非常直观、漂亮的图片和3D影像，这样可以让你更快、更容易的使用Action Replay Max。

**输入（Input）★★★★☆**

可以在线更新密码，省去了手动输入的麻烦。可以支持键盘输入，当然手动输入也是可以的。没有满分是因为在线更新只能是美版或者欧版游戏的金手指密码，现在不提供日版游戏的密码。




▲Action Replay MAX EVO USA手动输入界面

**功能（Function）★★★★★**

Action Replay MAX EVO最大的卖点就是可以用U盘实现记忆卡管理。玩家可以通过MAX Memory这个功能实现PlayStation2记忆卡和U盘之间的拷贝，这样做记录备份就相当容易了。Action Replay Max系列可以自动识别PS2游戏光盘，当你放入游戏光盘之后，它可以直接把你带到相关的密码那里。这个功能大大省去了你在大量游戏列表中寻找对应游戏的时间。我们还可以用Action Replay MAX EVO播放MP3，在线聊天和登陆Codejunkies论坛等等。

**购买（Purchase）★★★★☆**

单从购买角度看的话，得分肯定很低，因为这款系列的金手指工具在亚洲地区是没有渠道销售的，另外如果从网上定购的话，产品本身的价格和邮寄费用很高。但是Action Replay MAX EVO配合的U盘本身没有太大的限制，所以玩家们只要得到Action Replay MAX EVO镜像文件就可以爽了。

## Xploder v4 Professional

是该系列目前最流行的版本。使用RAW格式和Gameshark2 v3格式。是国内很多玩家必备的金手指工具。笔者拥有众多金手指工具，但一直以来都使用此款金手指工具作为制作测试金手指密码的首选，而且它也支持HD Loader/HD Advance。

**界面（Interface）★★★★★**

界面方面是仅次于Action Replay MAX（EVO）。主界面有雨点和水波效果，可以通过手柄控制。




▲XPloder v4 Professional PAL的主界面

**输入（Input）★★★★☆**

支持键盘输入，当然多数情况下是手动输入，但输入非常人性化，有自动记忆上一次输入密码的功能，大大提高密码输入效率。




▲XPloder v4 Professional PAL密码输入界面

**功能（Function）★★★☆☆**

功能方面表现一般。DVD全区播放功能，游戏模式选择，光盘内置了一些PAL游戏的记录。要提到的是它有个最有用的功能就是格式化记忆卡功能。

**购买（Purchase）★★★★★**

网上下载镜像文件刻录即可以使用。

上面是笔者推荐的三款PS2上流行的三款金手指工具，有些不再流行的金手指，比如：Action Replay2 v1.x(建议升级使用)，Action Replay MAX，Codebreaker系列，Gameshark2系列，Xploder v1/v2/v3不做推荐。

国产的金手指也很多，乱七八糟的国产金手指太多了，大家可能会遇到的国产金手指有：Applechip 1、魔法再生2，红蚂蚁，GameHunter2，Action Replay3 v1/v2等等。但是笔者一直不推荐玩家使用国产的中文金手指，因为其稳定性真的很差，这些厂商虽然有生产和制造能力，但对于金手指本身的理解还不够和考虑成本问题，所以表现都不尽人意。

所有金手指笔者建议购买原装货。从网上下载镜像刻录的金手指光盘会涉及到与直读芯片兼容的问题。

如果之前没有任何金手指工具的话，笔者推荐XPloder v4 Professional和Action Replay Max EVO的组合。XPloder v4 Professional平时可用于输入日版游戏的密码，Action Replay MAX EVO(USA和PAL)用在线更新功能输入欧版和美版金手指密码，同时也可以用U盘保存PS2记忆卡上的记录。

Action Replay2 v1.x的优势其实就是在于可以通过Xport2输入金手指密码，一般建议用户升级到Action Replay2 v2.xx使用。

# 秘技天地



秘技天地主持久了，话竟不太会说了。本期说的少点儿，请大家见谅！最近刻苦攻略《多罗罗》的时候一直忍不住想"验证"一下金手指的真伪，但是为了个人那点微不足道的尊严，还是放弃了这个念头。其实也就那么回事儿，如果第一次玩一款游戏就用金手指的话，简直就像在亵渎神明一般！（好像说的过头了。）所以，起码玩第二遍时再用金手指……（好像差不多！汗！）

责编/小沛

## PS2. 异度传说2 善恶的彼岸

**KOSMOS的泳装：**

在游戏开始的时候，先读取前作的记录，也就是异度一章力量意志的通关记录。这样在游戏开始时便可以得到KOSMOS的泳装了。如此一来，不只KOSMOS在战斗中将以身着泳装的形象登场。另外，人物初期能力值也有额外的增加。真是一举两得啊！

北京　陈晨

## PS2. 寂静岭4 房间

**秘技汇总：**

◆**关于分支结局**

寂静岭4的结局有4个分支，达成不同的条件将会有不同的剧情，并且游戏对玩家也有不同的评定。

1、脱出——除灵率80%以上，艾琳存活。

2、母亲——除灵率80%以下，艾琳存活。

3、艾琳之死——除灵率80%以上，艾琳死亡。

4、21的秘迹——除灵率80%以下，艾琳死亡。

◆**隐藏武器链锯：**

游戏进行到2周目的时候，在"森の世界"中的贾斯帕的汽车所在区域获得。

◆**艾琳专用隐藏武器：**

游戏通关后评价在90分以上，选择"新的恐怖"进入游戏，便可以得到拥有无限弹药的隐藏武器机关枪。获得地点位于公寓302房间的外世界，102房间。

◆**隐藏服装护士装：**

以"母亲"的结局完成游戏，选择"新的恐怖"进入游戏，便可以在302房间外的世界、303房间内部得到隐藏的护士装。之后再保证艾琳不死完成游戏，便可以选择穿着这套隐藏服装了。

◆**辛西亚的新衣服：**

分别以四种不同结局完成游戏，并获得隐藏服装护士装进行游戏，辛西亚的衣服也会发生改变。

北京　陈晨

## PS2. J.LEAGUE职业球会创造04

**隐藏秘书出现：**

有两种方法可以让隐藏的秘书出现：

1、在每5年举办一次的秘书交换活动中。

2、利用人才派遣和签订契约的事件。北京　陈晨

## PS2. 影之心2

**获得稀有道具：**

在游戏开始前读取前作的记录，便可以获得隐藏的道具——ビルダーカード。

**幸运盒子：**

将游戏通关一次之后，再前往卖酒处，在那里与商人ツジモ　ティ对话，便可以触发特殊事件——幸运的盒子。在事件发生的过程中，商店里出售的物品会随时间而发生改变。　北京　陈晨

## PS2. 迷惑星人

不用考虑游戏的难易度，只要游戏中的每个关卡完成过一次，便可以在对战中选择这个场地，而其中出现过的外星人也会作为对手出现。

**追加TAGMODE**

与游戏难度和排名无关，只要将游戏中所有关卡完成，便会追加一个TAGMODE。在这个模式中，多名玩家可以一同协力进行游戏。

**BGM的变更**

同样与游戏的难度和排名无关，只要完成所有的关卡，便可以在OPTION中对游戏的背景音乐进行调整。

**以HARD难度进行游戏**

以NORMAL难度完成游戏并获得A的评价，便追加了HARD难度。

北京　陈晨

## iQue. 马力欧医生

**隐藏人物**

◆**金属马力欧：**

在"故事"模式中使用瓦力欧在普通或以上难度一次性通关，金属马力欧就会出现，打败他即可在对战模式使用。

◆**恶魔瓦力欧：**

在"故事"模式中使用马力欧在普通或以上难度一次性通关，恶魔瓦力欧就会出现，打败他即可在对战模式使用。

**注意所谓一次性通关就是不能失败，"重试"也算失败。**

◆**增加电脑难度：**

在"对抗电脑"模式选择对手时，按住L再按[illegible]可以增加一个星星的难度，按住L再按B可以增[illegible]2个星星的难度。在"故事"模式选择难度时，[illegible]光标放在高手难度，按Z键难度变为圣手，再按一次恢复。

北京　羊[illegible]

## PS2. NBA BALLERS

**开启隐藏要素：**

在PHRASE-OLOGY中输入"NBA BALLE[illegible] TRUE PLAYA"后可选用全部球员和解开全[illegible]影片段。

贵州　叶[illegible]

## PS2. 海贼王-ROUND THE LAND

**迅速收集宝箱：**

在每一关收集宝箱后搬运到换人的地点就可[illegible]直接把宝箱里的财宝取走，而不必非要过关。

**黑刀剑士：**

米霍克的攻击只有黑刀波才有很短时间的僵[illegible]其他时候根本无法攻击到他，只有耐心寻找时机。

我用ZORO击败他后习得最强奥义"三千世界"但是身价也一下突破了3亿，所以不知道到底是由[illegible]身价习得的还是击败米霍克后的情节。北京　路[illegible]

## GBA. 超级机器人大战D

**暗黑皇帝快速过关：**

机战D中在最后一次打暗黑皇帝时很费时间[illegible]下面说一下快速打法。把首先出现的三个假的[illegible]掉，真身便会出现。把真身干到10000或者800[illegible]右，只要加热血或者爱可以一击必杀时，让[illegible]驾驶雷霆王加爱，把真身干掉即可发生剧情。[illegible]生的暗黑皇帝直接攻击雷霆王，这时剑人会[illegible]明神旁攻击暗黑皇帝，即可过关，不用再次打[illegible]BT的人了。

江苏　风之丘[illegible]

## GBA. 牧场物语

**钓鱼问题：**

其实鱼儿上钩频率高的时间并不是一定的，一[illegible]要看钩的等级，二是要注意鱼儿上钩时的时间，如[illegible]正在鱼儿刚上钩（主人公头上出现"！"的时候）[illegible]好时间改变的话，那么在接下来的一个小时的时[illegible]里，鱼儿上钩的几率为75%以上，就是说在这一个[illegible]时里会钓上来4条鱼（种类因等级而定）。沈阳　高[illegible]

## GBA. 007夜火

**小秘技：**

进入游戏后，按START，键入R、左、L、右[illegible]上、SELECT，然后分别按L或R或左或右，其[illegible]四个最后的按键一个是无敌，一个是子弹500，一个是语音提高，一个是关卡全开，具体对应哪个[illegible]不记得了，自己试吧。

江苏　[illegible]

## GBA. 口袋妖怪 金[illegible]

宠物融合法：

◆条件：

1，准备1只会飞天技能的宠物！

2，等到捉虫大会的时间！

3，准备2只要融合的宠物，并且作为本体的宠物必须能进化！

◆方法：

假设我用铁甲犀牛跟电磁铁融和，铁甲犀牛作本体。

让电磁铁学会锁定，把会飞的宠物放在第1位，铁甲犀牛放第2位，电磁铁放第6位中间的随便放！从公园的右边进公园！进去后出来门口的会问是否结束选否！进去飞天逃走，确认身上有6只精灵。把第2-6只精灵放入BOX，去下边门（35号图），进去后不要跟任何人讲话一直走到右边门出去这时有人问你，选是！结果得到一只种类为第2只，能力、招式、ID号为第6只，带着第6只身上的道具的精灵。也就是会锁定技能的铁甲犀牛。不过它战斗时还是电磁铁！但只要把它练到铁甲犀牛进化的级别！他就会进化为铁甲暴龙，并且还会学会它特有的招尖角钻（命中10%威力一击必杀）这样只要用锁定（命中升为100%）+尖角钻！无论多耐打的宠都是秒杀！厉害吧！还有，百变怪+快乐蛋＝会变身的蛋海吉利蛋，750左右的血变身后打都打不死！发挥你的想象！弄出你最得意的宠物吧！　　　　云南　卢祖杰

小沛：虽然这条秘技非常不错，但是其中的某些宠物和招式的名称不准确，可能是因为游戏版本的问题。这点还请读者谅解，同时希望以后读者投稿时多加注意。

## PS2. 三国无双3猛将传

让赤兔当绝影用：

双打时1p和2p一人用赤兔，一人用绝影，开始游戏后，对换坐骑，这时的赤兔就不会被打下马，可以说是游戏中最强的坐骑了！（所有马都适用！）

达人级秒将：

当然前提是你的人武器起码也要是九级！达人级的武将很变态，你别想从正面打中他，偶从反复实践中得出一种方法：先用无双放倒武将！快速绕到其身后，起身瞬间马上攻击！（最好用4C的挑飞技）三分之百防御不能！反复之。（杂兵可以不必理会，主要时用来加无双槽。）　　　　贵州　师海坤

## PS2. 太阁立志传V

迅速致富法：

1、刚开始时可先在座里接一个讨债的任务，完成后不急于交付任务，拿这点钱做起始资金做点小买卖，京町——大凑町的茶叶与红花的交易以及京町——杂贺町的茜与漆器的交易，路近而且利润丰厚，跑几趟下来你已有万贯的身价了。

2、炒米大法：接一个买米的任务，然后随便找一个米多的町就可开始不必看价格。先买进一千石然后卖掉，再买进一千石再卖掉，以此下去，町的米价会越来越低，到最低时大量买进，然后到附近米价较贵的地方卖出，然后再回去买。卖出时最好定二个町，因为等一处买空后，那二处的米价会变得很低，再用大法将米价压至最低，又可进行倒卖。月底前将所有现金换成米，因为下月被你买空米的几个町的米价会暴涨，约700贯左右一千石，身有几百千石米的你，不发才是怪事。注意身上只能放十万贯，多了可拿不动先回家存上再去卖米，当然留下多少回去交差是你的事了。

钱多了赶紧去买点好装备穿上，否则见了人也不好意思上去打招呼，什么？没有地方买？嘿嘿，其实商家里有的是，只不过是你与他的关系不太好，要关系好有四个办法：买东西、送礼、学算术、茶席。送礼要送五级以上那可不合算，茶席没多大用处，学算术也只能学几次，所以最好的方法是买东西，没钱时可捡便宜的一个一个的买，有钱当然捡最贵的几十个几十个的买，花不了多少钱，买来的东西又可拿去送礼。看一个店里有没有好东西只需看看他的人物属性有没有加上线，有加十几点的话赶快上去打个招呼吧。当然有时卡片称号也能加上几点，一般是3或6，可以在卡片栏中看出。　　　　江苏　孙龙

## PS2. 多罗罗

攻略补遗：

上期攻略中还遗漏了部分武器的取得地点，另外还有一些错误，在本期的秘技天地中一并查漏补缺，还望读者见谅。

部分武器取得地点：

◆退雷刀

等级：3级

入手地点：第一章，百鬼丸和多罗罗共同冒险时，在万代宅邸。一楼地图右上方的房间里（多罗罗单独冒险时取烟火弹的房间）捡到。

◆七福刀

等级：12级

入手地点：第一章，太古竹林最深处遇到第三魔神——罗丈门那个地方的土坑中。

◆缝之刀

等级：15级

入手地点：第三章，锦公员外之村地图左下方的一块石碑中。

◆退冰刀+2

等级：23级

入手地点：第五章，正确移动四化寺．地下地图左下方处铁箱，便可在墙角捡到此刀。

◆白猿刀+2

等级：38级

入手地点：第七章，多罗罗在醍醐城．地下打开牢门救十位村民的地方，此刀在其中的一间牢房的坛子里。

更正攻略中的四处错误：

1、第二十六魔神——雷魔神是游戏正常流程中必定会遇到的魔神，而不是我攻略中所写——打碎不动山上一间佛堂前的某根石灯柱，魔神便会出现。

2、退雷刀+2正确的入手地点是第四章北镇。一丁目地图左上角空地上的一块石碑中。而不是攻略中所写的第四章北镇。一丁目地图右上角空地上的一块石碑中。

3、武器篇中的名镜刀和名镜刀+2在游戏中的正确名字应该是明镜刀和明镜刀+2。

4、上期魔神篇中，第5章的"第三十魔神"重复刊登了两次，而"第三十四魔神"漏登。现补登具体如下：第五章所出现的魔神。

第三十四魔神——魔头

出现地点：本章结束后，再进入这一章，在四化寺．地下最深处打第二十七魔神——四化入道的那个地方这只魔神便会出现。

将它干掉后夺回部位——大肠（功能：强化代谢率以及最大HP）。

百鬼丸战斗力+1、最大HP+42、代谢率+12。

黄达雄

## PS2. 多罗罗

RAW/Xploder格式

| 必须码 | |
|---|---|
| 90151F38 | 0C0971E8 |
| **游戏时间00:00:00** | |
| 21E9ACB8 | 00000000 |
| **游戏时间9999:59:59** | |
| 21E9ACB8 | 044AA1FE |
| **百鬼丸体力最大** | |
| 20239e20 | 00000000 |
| 21E9AACC | 4479C000 |
| 21E9AAD0 | 4479C000 |
| **子弹数最大** | |
| 01E9AAEE | 00000078 |
| **子弹不减** | |
| 20239278 | 24420000 |
| **导弹数最大** | |
| 01E9AAEF | 00000005 |
| **导弹不减** | |
| 202393b8 | 24420000 |
| **耐久力99** | |
| 01E9AAE5 | 00000063 |
| **速度99** | |
| 01E9AAE6 | 00000063 |
| **回复力99** | |
| 01E9AAE7 | 00000063 |
| **安定值99** | |
| 01E9AAE9 | 00000063 |
| **代谢率99** | |
| 01E9AAEA | 00000063 |
| **运气99** | |
| 01E9AAEB | 00000063 |

## PS2. 狡狐大冒险

RAW/Xploder格式

| 必须码 | |
|---|---|
| 8UXJ-TBDV-C5FBQ | Z332-HPMQ-3P36C |
| **金钱9999** | |
| 51WP-99KP-MQCGM | 1W1T-2WC8-3JVQ2 |
| **Sly体力无限** | |
| EKBJ-F4KK-DT8MD | 997D-WHYH-1NUPW |
| **Bentley体力无限** | |
| 2YWM-U7GA-1B1N8 | NY5K-MNHA-DBJ3W |
| **Murray体力无限** | |
| UVGB-GQ18-A96EG | A9BF-62U9-ECY35 |



# 生化的末路与新生

很少有一部游戏可以承受如此多的话题：它曾经初出茅庐便取得了数百万的销量，甚至引发了一种游戏类型的热潮；它带来了数量众多的衍生产品，并且被改编成电影登上了银幕；它标志着一家老牌厂商的成功转型，也和游戏业界的兴衰沉浮紧紧联系在一起。你知道我指的是什么——没错，生化（以下简称BH）系列，最经典的恐怖冒险类游戏之一。

从诞生的那一天开始，BH便受到了众多玩家的热爱。你肯定还记得当你第一次进入BH的世界时，那张缓缓转过来的苍白、腐烂的脸给你所带来的震撼；你肯定还记得，Leon为Ada之死而悲痛欲绝的情景；你也肯定还记得，Chris的刚毅，Claire的坚强，Jill的机智勇敢，Billy和Rebecca的患难真情；你甚至还记得，为了私欲而放弃人类之身的Wesker、追杀S.T.A.R.S.而不死不休的Nemesis、令人毛骨悚然头发倒竖的暴走丧尸……BH代表着电影化表现手法运用在游戏领域的成功例子，它塑造了数不清的经典场面和人物，为我们带来了数不清的乐趣、感动，当然还有颤栗。

随着系列最新作《生化危机4》的发售日逐渐临近，fans们翘首盼望的热切心情也与日俱增。为了满足一下大家先睹为快的欲望，Capcom公司在2004年的E3和TGS展会之际分别发布了英文和日文的体验版（除了语言差别之外，两个版本在其他方面大致相同）。然而在这段时间极其有限的体验版中，我们只能窥见BH4的冰山一角。BH4的世界到底会是什么样子的？回顾以往的三代作品也许能够帮助我们回答这个问题。下面就让我们抓住系列中的几个关键词，来对BH4作一番分析和猜测吧！

## 关键词 恐惧　代表作「生化危机」

人类肯定是最奇特的生物：人们会因为恐怖的事物而失声尖叫、全身发抖、魂不守舍，然而恐怖类型的电影、游戏却仍然让人趋之若鹜。游戏制作者将BH定位为Survival Horror类型的游戏。对死亡的恐惧和对生存的渴求构成了这个游戏的主题。

在BH之前，恐怖冒险类游戏并不罕见。例如《第七访客》、《钟楼》等等，都是其中较为有名的作品。但是这一类的游戏大多采用文字式的冒险方式，在表达上不够直观，玩家和游戏之间缺乏互动。换一句话说，他们是把“小说”这种文学形式转嫁到了游戏平台之上。而BH则提供了一种全新体验。制作人三上真司说过，恐怖电影《Dawn of Dead》曾经为他的创作提供了灵感，很显然，他又将电影的表现手法运用到了游戏之中。借助次世代主机的表现机能，BH构筑了一个三维立体空间，由玩家来亲手操作游戏中人物的行动、战斗，并且结合大量电影式的分镜头和剧情动画，使得玩家产生了身临其境的感觉，从这个意义上讲，BH系列创造了“互动式恐怖电影”的概念，并且很快将它发展成熟，无愧为一部里程碑式的作品。



好莱坞的恐怖电影拍摄者们早就证明了：“封闭空间”、“孤立无援”和“未知的事物”都是产生恐惧的重要因素。BH就充分利用了这些原则。在剧情的安排下，游戏的主角被置于一栋封闭的古旧别墅之中，互相之间隔离开来，并且不得不面对从未了解过的生物：恐怖的生化丧尸。虽然以现在的目光看来初代BH的画面实在粗糙不堪，但是在恐怖气氛的营造方面它却堪称经典。当玩家惴惴不安的在血迹斑斑的走廊上行进，心中正揣测着等待自己的命运时，两只僵尸犬随着巨响破窗而入，相信每一个人都会吓得全身一颤。游戏的流程很好地掌握了张弛之道：“逃脱”的曙光总是在前方若隐若现，而当玩家似乎抓住一丝希望时，又总会有一种更强大、更恐怖的敌人来阻挠玩家的步伐。玩家的心情在不断的希望与绝望之中交替，完全融入到了游戏剧情之中。音效同样居功至伟，阴森的背景音乐和丧尸低沉的吼叫似乎增添了无形之中的重压，让玩家透不过气来。



BH是开创性的，贯穿系列始终的剧情主线和基础世界观以及道具系统、双主角的游戏方式、隐藏服装、奖励武器，甚至一些传统的谜题设计思路，都在这部作品中得以确立。之后的数部作品基本上都没有脱离初代所构建的范围。然而，在上升为“经典”的同时，BH的恐怖制造手法也渐渐为大家所熟知。Umbrella公司的内幕一步一步的浮出水面，失去了它原本神秘的色彩；丧尸的面容似乎都变得“可爱”起来，行动迟缓、智力低下的它们无法再对玩家造成什么威胁，反而沦落成为了强大火力下的活靶。正如前面所说的，恐惧是BH的主题，如果失去了这一点要素，



么BH的魅力也就大打折扣。所以在如何在BH4中实现新的突破，是游戏制作者急需解决的问题。

从近期的一些情报资料中，大家已经知道，BH4的故事发生在欧洲某个偏僻的村落，而主角Leon这一次要面对的敌人不再是（至少不仅仅是）丧尸。在试玩版中让我们感到吃惊的第一件事情是场景变为了较为开阔的野外，可以探索的范围较之以前大大增加了，敌人是粗看起来与常人无异的村民，他们可以使用语言交谈，并且很明显的具有一定的智能，而不是像丧尸那样仅仅凭借本能来活动。他们在攻击主角的时候会互相呼应，也会使用武器来攻击，甚至还会投掷武器，包括燃烧瓶。他们的行动稍微慢于常人，但是仍然比以往出现过的丧尸要灵活许多，开门进屋、上下楼梯都不在话下，视力范围也比丧尸更大。但是至少有一点他们与丧尸是相同的：那就是他们都以致主角于死地为目的。想要保护你自己，只有依赖手中的枪了。



如果说在试玩版中我们体验到的“紧张感”仍然扣人心弦的话，那么也毋庸讳言，开放的场景和类似于普通人的敌人让“恐惧感”大打折扣。试玩版看起来更像是一部动作片而不是恐怖片。不过在试玩版中隐藏真相、释放“烟雾”是厂商的一贯做法，Capcom不可能轻率的放弃在历代作品中构建完善的主体剧情。通过以往的一些资料得知，BH4中涉及到某生化武器研究基地的内幕，我们有理由相信这一次生化兵器依然是阻挡主角的最大敌人。不过在体验版中望远镜这种道具的设置倒是颇为出乎我们的意料，因为望远镜意味着经常会出现开阔的场景，难道BH就此脱离室内的区域了？此外，在这次的试玩版中还增加了“木箱”的设置。破坏场景中的木箱、木桶（今后也许会出现其他的容器），就能得到一些补给装备。不过这个设置令人生疑，难道仅仅是为了存放物品吗？似乎有点多此一举。这让我们不由得猜想，如果当你打开一个木箱的时候，某种恐怖的生物一跃而出……

在试玩版的最后，正在围攻Leon的村民听到了一阵神秘的钟声，便放下武器集合到了一栋屋子中。这些人到底是谁？钟声是怎么回事？谁在背后操纵这一切呢？这些都还是谜，等待我们在BH4中解开。或许，关于这一切的“未知”，才是恐惧的最大来源。

## 关键词 爱情 代表作『生化危机2』

“爱”是一个包容万物的字眼。无论是在文学、影视还是在游戏领域，我们总可以发现它的身影。即使是在BH这样一款以恐怖刺激为主题的游戏中，世界同样需要爱来维系。你可以说它廉价，你可以说它老套，甚至可以说它无聊、肉麻，但是你绝对无法否认它存在的意义——因为无论世界多么残酷，人们总需要一些温情的东西。



爱不仅仅是狭义的，无论是Chris对Claire的兄妹之爱，抑或Barry对Jill的同事之爱，还是Steve对Claire的青涩之爱，这些组成了一幅幅动人的图画。在整个BH系列中，对爱刻画最深的也许就是BH2了。Claire执著的寻找哥哥，为此出生入死也在所不辞。而关怀爱护Sherry的剧情，更加体现了她善良而富有爱心的个性。这里要感谢一下配音演员，当Claire重新找到失散的Sherry时，我们可以从她的话语中提到真挚的关怀和如释重负的喜悦。也有的人说，Leon对Ada的爱经不起推敲。但其实在那样的环境中两颗心走到一起，何尝又不是最正常的反应呢？身为一个间谍，Ada不由自主的向Leon举起了枪，但是在Leon的正气面前，在自己心中的愧疚煎熬之下，她终于选择了正确的道路。当Ada从桥上坠下的时候，你是否也听见了Leon心碎的声音。如果换成是你，会不会和Leon一样满腔怒火，发誓要消灭罪恶的源头：Umbrella公司和他们所研制的病毒呢？



Capcom让Leon再次出现在BH4之中，仅仅是利用知名人物的号召力吗？时隔六年，Leon想必已经变得更加成熟、冷静。我们也可以猜想得到，在这六年中他一定受到了严格的磨练，成为了能够独当一面的男子汉。但是我们更加可以相信，在成熟的外表之下，Leon的内心仍然炽热如火。这一次无论有什么样的险阻等待着，他也一定可以保护自己所热爱的人。



## 关键词 动作 代表作『生化危机3』



BH的一大魅力在于：在这场“恐怖电影”中，你不仅仅要作为一个观众来观看，更要作为主角来主演，你与屏幕上的人物息息相关，是杀出重围笑到最后还是出现几个血淋淋的大字“You Died!!”，完全由你一手操控。在这款Survival Horror的游戏中，如何掌握动作性和难度的平衡也是重要的课题之一。生涩的操作固然不能令玩家满意，但如果难度过于低下同样也体现不出“求生存”的主题。



在动作性方面，《生化危机3》是系列中很有特色的一部。首先，它并没有一味通过增加敌人数量、减少弹药补给数目来提升难度，而是设置了一个无比强大的敌人：拥有不死之身的追迹者。由Tyrant改造而来的追迹者惟一的信念就是追踪并杀死所有S.T.A.R.S.的成员，真可谓如蛆附髓，不死不休。在整个游戏流程中，它会不断地出现对你进行骚扰，一定令你有芒刺在背的感觉。其次，“紧急回避”系统也是极富创意的设计，在敌人攻击的一瞬间躲避，成败只有一线之隔。当然你可以采用稳妥的方法，用枪弹来解决敌人；也可以善用回避，即使面对追迹者也可以泰然处之——这就是动作游戏天尊Capcom在制作上的高明之处。不由得想到，日后在《鬼武者》中大受好评的“一闪”系统，或许就是脱胎于此吧！

BH4的改变是显而易见的，最直接的表现就是视角方式的改变。在以往



的BH中，镜头不随人物移动而变化，只根据场景的切换而随之改变，这在最早或许是因为主机机能的限制所决定，但是却在历代作品中保留了下来，即使是在采用3D背景画面的《生化危机 代号维罗尼卡》中，镜头也并非完全自由的。而这一次则采用完全3D化的追尾视角，镜头保持在主角的后方，并且跟随主角的运动实时变化，在官方网站上将其称之为“类第一人称视角模式”。虽然这种方式已经在众多游戏中采用，将其称之为“革命性的变化”或许有些夸张，不过对于BH系列的老玩家来说，这是操作方式上一次不折不扣的颠覆。这样做的好处显而易见：增加临场感和真实感。玩家可以自由的调整视角来观察周围的世界，使它显得更为逼真。而与此同时玩家也失去了“眼观四路”的权力，只能像现实世界中一样看到面前的事物。采取这种设置，也就必然增加了战斗的难度，当敌人从后方或侧面攻击时，玩家难以及时发现。所以比起传统的操作方式来，更需要玩家有机敏的反应和灵活的操作，动作性大大增强。当然，缺点也是难以避免的，在游戏中操作一个人物毕竟不如你自己日常生活中那样随心所欲，无论是





转身、调整视角还是观察周围的情况，都会有一些麻烦。不过，这些麻烦和一个更加真实的3D世界相比，孰轻孰重就不言而喻了。我想，如果给你一个选择的机会，你还是会毫不犹豫的选择新的操作方式吧！另外要顺便提到的是，由于视野的限制，声音就变得更加重要起来。当遭到敌人围攻的时候，就得利用听觉来判断周围的形势。所以，想要更好地体验BH4所带来的感觉，一定要有一套不错的音响设备才行啊！

在互动性方面，第一个能让你感觉到的明显例子，是敌人遭到攻击时的反应。在BH4中玩家需要手动瞄准，而当你瞄准敌人的不同部位开枪时，他们会有截然不同的表现。如果射击肩部，敌人会痛苦地（？）侧过身子；如果射击腹部，敌人会弯下腰；射击腿部还能使他们步伐变慢。说到这里，肯定有些玩家会打起了如意算盘：直接射击头部又会如何？在BH系列中“爆头”可是一件非常爽快的事情！不过遗憾的是，即使瞄准头部，仍然只有一定几率能将敌人直接杀死，否则的话手枪的威力就过于夸张了。

另外有一个细节一定能引起你的注意：如果你正好击中敌人投掷出来的镰刀、匕首等物品的话，就能把它们击落！这显然是一个了不起的细节——虽然实际意义有限（不能指望在实战中保持这么准的枪法），但无疑体现了Capcom认真的制作态度。

此外，Leon现在可以很灵活的跳过窗户。关于这一点可以想象出一些有意思的用途：例如在战斗时，从布满敌人的房间里跳出来，然后从窗口塞进去一颗手榴弹……我们还可以看到Leon做出推倒梯子阻止敌人爬上之类的动作，希望在正式的游戏中这一类与场景互动的情形可以更为多见，并且结合到游戏之中，带给我们更大的乐趣。



还必须提到的是，主角的道具栏变大了。虽然在试玩版中并没有出现占据道具栏数格的重型武器，所以我们还不能确定具体的携带量。但是根据一般的常识来判断，即使考虑到以上的因素，三角仍然能够携带比以往更多的武器装备。一次携带更多的装备，而不必经常到道具存放点进行补给，这是否意味着主角的持续作战能力增强了呢？当枪里面的子弹即将打光时，还可以按下R+B键直接装弹，不必进入菜单中组合，这也是一个非常人性化的设定。

从以上几点可以看出，BH4提出了一种新的游戏方式，完全改变了一贯以来的传统玩法。动作性的大幅度提高是确定无疑的事情。尤其是在hard难度下（体验版二周目便会出现难度选择），敌人的AI和攻击能力都有提高，更需要玩家与他们斗智斗勇。Capcom在动作游戏制作方面的实力是毋庸置疑的，仅仅从这一方面讲，BH4也绝对值得期待！

## 关键词 人物 代表作「生化危机 代号维罗尼卡」




《生化危机 代号维罗尼卡》（以下简称BHCV）是作为二代的外传开发的。与其“外传”的身份相符，它具有很多与众不同的特色：它是系列中惟一一部采用3D画面背景的作品（当然要排除尚未发售的BH4和射击版等衍生作品），也是至今为止在故事时间线上最靠后的一作。更重要的是，它是公认剧情最完整、对人物刻画最细腻、更是很多玩家心目中最优秀的一作。

首先必须承认的是，如果仅仅从游戏系统方面来讲，BHCV并无太多新意，传统的两段式流程，两位主角的剧情基本上互不影响（除了道具可以共享之外），小刀的威力被夸张地加强了，而且还有“无伤害挣脱”的设定，使得本作的难度不高。或许是为了做一些平衡，在本作中出现了不少可能造成即死、直接Game Over的机关或者战斗，这反而让人有一点稍嫌草率的感觉。BHCV之所以能获得较高的评价，主要的原因在于它拥有一段颇为完整、合理的剧情，以及通过剧情所刻画出来的几个极为生动的人物。

BHCV的故事承接BH2，讲述Claire为了寻找哥哥Chris而潜入Umbrella公司，却不幸被捕，送到了一个孤岛上关押。在游戏中登场的几个人物无一不是个性鲜明，活灵活现。Claire保持着“一定要找到哥哥的信念”，坚强的面对各种敌人，在我们心中留下了不可磨灭的印象。男主角Steve的形象也可圈可点，游戏制作者并没有把他塑造成又一个英雄形象，而是为他增添了不少人性的弱点。他骄傲、爱出风头、有些玩世不恭，而内心却又有脆弱的一面。当他亲手击毙已经变为丧尸的父亲时几乎崩溃，但是为了救助Claire却又重新振作起来。他对Claire的感情或许有一半是少年的朦胧爱意，另外一半是危难之中两人同舟共济的环境所致，无论如何他是一个勇敢善良并且可以信赖的朋友。直到被植入了病毒化为怪物，他仍然用最后残存的理智救下了Claire。在屏幕上Claire为Steve泪如雨下时，你是否也有一丝感动呢？



至于BHCV中的几个反角，同样值得浓墨重彩的书写。Wesker从一代开始便扮演最大的反派，无时无刻不与S.T.A.R.S.针锋相对。尤其是他和Chris之间的恩怨，牵动众多玩家的心魄。或许是觉得最初一个版本的BHCV中对Wesker的刻画还不够深刻，在之后的“完全版”中，所增加的剧情几乎全部与他有关。无论是殴打Claire的片段，还是在正面与Alexia交手之后冷笑着离去，都入木三分的表现了一个阴险、冷酷、为达目的不择手段的形象。不愧是人气最高的反面角色！Alfred和Alexia这一对变态兄妹也颇为传神。Alfred固然狡诈、恶毒、令人生厌，但是当他最后死在Alexia




的怀中时，你可以相信他是满足而且安详的。Alexia怀抱着Alfred的尸体悠然歌唱，歌声似乎不带任何感情却又让人不寒而栗。这几个角色都没有走入公式化的套路，而是极力从各个层次展现他们的内心世界，即使作为一部影视作品也称得上合格，让人不得不佩服制作人的功力。

BH4的剧情目前已知的十分有限：总统的女儿Ashley遭到不明原因的绑架，而Leon就接受了任务要将她救出。目前已经确定身份的登场人物也就是这两位。众所周知，BH系列一贯采用双主角系统，那么Ashley会是本作的女主角吗？以笔者个人猜测这种可能性很小。从她的家庭背景来看，让这样一个千金小姐拿起枪来与恐怖的敌人作战是难以想象的。其次，女主角人选的悬念不可能过早曝光。Ashley所扮演的角色极有可能类似于BH1中的Rebecca、BH2中的Sherry那样的次要人物。至于Leon，他已经完全从当年那个菜鸟警察成长为一个具有成熟魅力的男子汉了，曾经在BH2中与Ada上演生离死别的他这一次又会有什么遭遇呢？当然，这就带来了关于BH4的另一个猜想，相信很多玩家也都会有同样的疑问：



Ada将会登场吗？我们知道Ada其实没有死，如果她与Leon在BH4中重逢，那结局将是悲剧还是喜剧呢？现在看来Capcom是打定主意把盖子捂得紧紧地，不到最后一刻不肯揭开了。不过以BH系列对人物“再利用”的传统看来（各个主要人物大都登场过不只一次），既然留下了伏笔，肯定不会就此放过。不但Ada，就连在BHCV中同样被Wesker带走的Steve，也大可以期待呢……

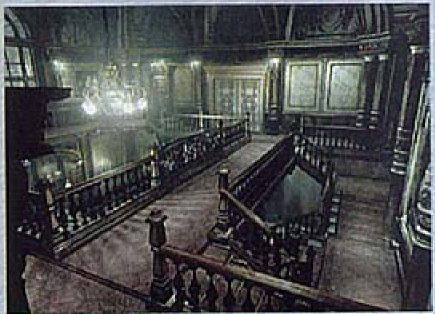
## 关键词 画面 代表作『生化危机GC版』

BH重制版是Capcom投身NGC主机阵营的一道厚礼，也可以看作对自身的经典作品的一种致敬。抛开主机战略的成败不谈，从玩家的方面来看，重制版绝对是一款不可多得的极品之作。Capcom拿出了120%的诚意来重制这个游戏，仅仅沿用了初代的剧情主线和基本的场景设置，但是流程攻略方面的改变则在70%以上。任何一个BH的老玩家在玩过重制版之后，都会得出“这是一个全新的经典游戏”的结论。



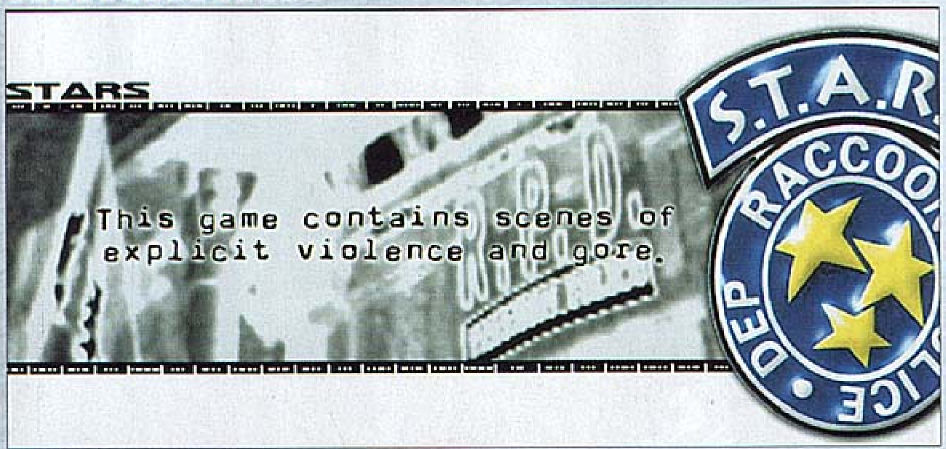

与流程方面的改变相比，更大的改变在于游戏的画面表现。其实自从诞生之日起，BH就一直走在画面技术的前列。初代的三维世界，二代的精美CG和生动的人物，一直到BHCV在DC主机上的惊艳，都是玩家们永远珍藏的记忆。然而技术的发展可谓一日千里，当年的画面在如今看起来已经显得无比粗糙。为了让BH能更符合NGC超大作的身份，这款重制版所体现出来的超高素质足可以让所有的玩家惊呼。屏幕上角色的头发、衣服纤维都清晰可见，给人无与伦比的质感和逼真感觉。Jill的曼妙身材在屏幕上显得如此凸凹有致，相信当你得到那套短裙背心的隐藏服装之后一定也为之疯狂！BH系列另一个意义上的“主角”——丧尸们当然也没放过这个大出风头的机会，对它们的细节刻画显得更加恶心和恐怖，仅仅是在屏幕上看到它们走过来你都会头皮发麻。回头看看当初那张仅仅用几个红白色块构成的“脸”，实在让人有恍若隔世的感觉。虽然在重制版中仍然使用静态CG背景，而不是传闻的3D动态画面，但是制作者对光影效果的处理令人叫绝。在极其逼真的光影投射之下，尽管是静态背景也似乎有了生命。当你操纵角色行走在阴森的大厅，周围两盏昏暗的壁灯无力地散发着光线；又或者穿行在狭窄的走廊，从两边的窗缝里透过一点月光，那种氛围是难以用语言形容的。这款重制版的画面素质是如此出色，以至时隔不久BH0发售之后，竟遭了不小的批评之声。其实BH0即使是作为一款大作来评价，其画面水平也不应低估。怎奈有重制版珠玉在前，“曾经沧海难为水”的感慨也是难以避免的吧！





正因为有重制版的绝佳表现，当传出BH4将正式使用全3D动态背景时，质疑之声也随之而来。全3D的世界固然更为真实，然而如何在有限的机能条件下做到这一切呢？难道要以牺牲画面素质为代价吗？在怀着惴惴不安的心情体验过试玩版之后，相信所有的BH fans都马上可以欢呼了：即使从目前还处于开发中的画面来看，BH4也无疑是本系列之中——甚至是所有的游戏之中——最棒的一个。3D的背景画面看起来完全不输于在重制版里的静态






CG。当你操纵Leon在村庄中行走，无论是附近古旧的砖房还是远处稀疏的草木，都能够让你如临其境。你可以尝试在草丛中走过，细细咀嚼一下那种静态背景永远不可能带给你的惬意感受；或者观察一下墙边的角落，看到那里有几只小虫子爬过……更重要的是，你面前的不再是一张死板的“壁画”，你可以随自己的意愿从各个角度观察它！在实际游戏中，敌人的面目清晰可辨，甚至连表情都栩栩如生。不过这也带来一个小小的问题：敌人的造型毕竟只有有限的几种，以往历代作品中我们看到的都是丧尸腐烂的面容，所以千人(尸)一面也不会觉得有什么奇怪——当然也不会有人愿意去仔细的观察比较丧尸的脸。而在BH4中当你连续看到好几个长得一模一样的“大叔”时，就难免会觉得不太对劲了。Capcom会不会在正式版本中做出一些细微的调整呢？例如随机搭配服饰的颜色和发型等等细节，那样即使两个敌人面貌相同，看起来也会顺眼多了。







除此之外，我们还可以发现一些比较严重的bug。例如Leon在翻越窗户的时候腿会穿墙而过，当Leon和敌人撞到一起时两人的肢体有时居然会互相透过。如果你试着用匕首向墙壁砍去，也不会有任何反应——在游戏程序中墙壁仍然没有参与物体碰撞的运算。当然，在3D世界中物体的互相作用确实是一个很难解决而且几乎无法避免的课题，我们虽然不能指望BH4把一切都做到完美，但至少别让破绽之处这么明显吧！

## 关键词 双主角 代表作『生化危机0』

作为一个冒险类游戏，谜题是重要的组成部分之一。像BH中的“生老病死”油画，BH2中的双人协作输入密码，BHCV中的“肉酱石板”等等这些都是让我们记忆犹新的谜题。我们当然不希望BH变成一个纯粹以射击为乐趣的动作游戏，所以BH4的谜题设计思路也是大家所渴望了解的。遗憾的是，这也是体验版中完全没有涉及到的一个部分。




传统的冒险类游戏谜题大致可分为两类：一种是搜寻道具相关的，或者概括为“找钥匙”；另一种是文字相关的，从谜面的文字（或者数字）提示来推断结果。在BH这样具有动作要素的冒险类游戏中，当然也设计了一些动作相关的谜题机关，例如上面所提到的“肉酱石板”。第一种谜题正在受到越来越多的诟病，被讽刺为“从A点拿东西跑到B点，然后在B点打开开关进入C点，最后从C点找到钥匙打开A点的门……”。确实，如果一味依靠来回跑路的手段延长游戏时间，很容易引起玩家的不满。而BH系列较为写实的世界观基调，又决定了它在谜题设计上不可能如同《塞尔达传说》等等架空世界的游戏一样无拘无束、异想天开，也不可能像《寂静岭》之类的神秘恐怖一样过于隐晦。解决之道在哪里呢？其实BH自身已经给出了一条答案，那就是双主角系统。



最早在初代BH中，Capcom就使用了双主角系统，并且一直延续下来。在最早，两位主角的作用基本上只是区分难度。两个主角的流程大同小异，而且互不干涉。到了BH2，双主角系统的魅力得到了第一次充分展示：充满创意的“表·里”关卡设置，当选用不同的角色时流程都会大相径庭，而且根据使用两个角色先后顺序的不同也会影响流程变化，在不增加场景的前提下将游戏时间延长到四倍之多。更有意思的是，两位主角的流程还会相互影响，例如Claire在某处如果没有拿走某件装备的话，在使用Leon进行游戏时就可以拿到那件装备，反之就无法获取了。在游戏的最后，还有一处需要两人协力才能打开的门。

不过，BH2中的这种设计在更大程度上是为了提升游戏耐玩度而考虑，两位主角之间的互动性仍然不够充足。那一道需要两人协力打开的门其实也无关痛痒，里面只有一把威力平平的冲锋枪而已，只能算是一点“附加”的小乐趣，接下来的BH3几乎是单主角路线，所谓的“男主角”Carlos说白了只是一个跑龙套的而已。BHCV则是两个主角先后登场，互不相关。直到BH0，Capcom才做出了新的突破。两位主角一同行动，并且可以随时自由切换，玩家控制其中之一，而另一个交由电脑AI来控制。仅仅是在战斗中，这种设计就表现了它的亮点所在。Billy体力较强，能够承受打击，所以一般都是冲锋在前；Rebecca人小体弱，但是较为灵活，而且拥有配制药品的能力。当两人同时对敌时，控制哪一个也颇有学问：电脑控制的Billy攻击性较强，会积极射击附近的敌人，在遭到围攻的情况下把他交给电脑控制可以迅速的消灭敌人；而Rebecca则不会主动开火，除非Billy攻击某个目标，她才会提供火力支援，如果把她交



给电脑控制可以有效的节约弹药。在解谜方面，双主角系统更是妙用无穷。由于某些地方的机关会使得两个人暂时分开，那么两人分别选择哪一条路线就需要一些战术考虑，否则的话让Rebecca陷入敌人的包围之中就大大不妙了。又或者两人各有能力方面的缺陷，Rebecca的力气不足以拉动一些机关，Billy没法穿过狭窄的通道……通过这些手段，游戏制作者有效地控制了两个主角的切换使用，玩家必须根据实际情况来选择控制的角色并灵活运用他们各自的能力，乐趣大为上升。

从某种意义上来讲，我们可以把BH0看成BH4的一块试验田。有了BH0的尝试，Capcom一定可以将双主角系统更加发扬光大。当然，这并不表示BH4一定要采用与BH0同样的“切换”系统，最关键的是增加两位主角之间的互动。在动作冒险类游戏已经流行开来的今日，BH也完全可以从其他游戏中借鉴一些成功的经验。大胆猜测一下，BH4中仍然会出现两个主角一同行动的部分，而不仅仅是交替互换。谜题的解法也很可能会有不只一种，例如其中一个主角的行动会影响到另外一个主角的分支路线。

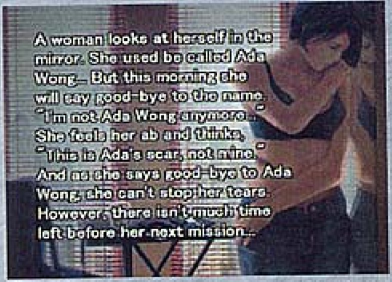


## 关键词 已知与未知 代表作『生化危机4』

写完这些文字再回头看看，越来越觉得体验版中所透露出来的信息实在是少之又少。除了上面已经分析过的之外，我们还可以在试玩版中看到一些从来没有过的新东西。例如金钱，从场景中和敌人身上捡到的金钱到底是作何用处呢，用来购买装备道具吗？那似乎不符合BH系列的一贯设定。而且在生化4的设定里，疯狂的民众，疯狂的世界，在这样一个境遇里又能和谁交易呢。难道是期望其中某个“富有”的村民仍然保有理智，还是系统会设置一台类似自动贩卖机的东西。猜想到这里，突然想到那个目前仍然是身份不明的颓废男，其发长及肩、“唏嘘”的拉碴胡子，外加那颇有些萎靡不振的眼神儿，这一切的一切都使人在之前的猜想中觉得他是一个掌握着幕后真相的与Leon对立的反面人物。当然这些推想目前仍然不会被推翻，甚至还是很有可能，但从这次TGS上放映的影像来看，竟然有他与Leon背靠背被绑在一起的画面，而且两个人还颇有些“同是天涯沦落人”的感觉在那里聊天，其后还有他们俩与Ashley在一起的画面，总之从这个怪人的身上感觉不到太多邪气。那这也就有一个“瞎猜”了：难道他可以贩卖道具和武器给Leon？（自己为自己的这个猜想汗一下）其实仔细想一想，BH系列此前还真是相当“纯粹”的作品：在混合动作类的游戏纷纷与其它类型（尤其是RPG类）“联姻”的今天，生化系列里仍然是基本没有任何譬如“升级”、“育成”之类的要素，所以生化4顺应潮流推出一些包含成长或策略方面的变化是完全有可能的。

但其实这个钱的作用有一点已经是明确的了——会参与通关成绩结算。在体验版中如果能拿到30000以上的金钱就能获得一把新武器。具体就是一把冲锋枪，不过可惜只限于Normal难度下使用。而我们也发现这一次Leon拥有了近身搏斗的技能：可以用脚把附近的敌人踢飞。而这一设置的具体效能如何，还需要在更加强大的敌人身上测试。小小一个A键，配合不同的环境特征就可以对应不同的动作，多变而又不失于繁复，操作上仍然很简便，无疑这就是本作的一个前进性的变革。还有就是像在村庄前Leon会碰到一只被捕兽夹夹住的小狗，这仅仅是个噱头吗？可以设想一下在正式版里救与不救那只狗应该会对应一些隐藏要素或者分支剧情。

至于我们急切盼望想知道然而在体验版中根本没有涉及到的部分，就更多了。进一步的剧情？更关键的人物？也许不等到正式发售的那一天，谁都无法解答这些问题。新作世界观真的就此彻底与之前的故事说拜拜了吗？黑暗邪恶到几乎散发着恐怖魅力的Umbrella公司真的就这样在几句旁白中就被“蒸发抹消”了吗？要真是这样未免也太儿戏了，在BHCV里那些苦心完善的世界观和故事构架岂不是基本都付之东流。另外一个问题还想再强调一下就是，系列中论戏份绝对谈不上一线角色，但的确给当年无数玩家心中留下了无法磨灭的印象的Ada Wong——身上始终萦绕着一丝淡淡哀伤的Ada，她到底在这次的作品会不会再出现？相信很多人在看到Leon再次以主角登场时的另一个反应就是——也许终于可以再遇见Ada了，哪怕只是一面。我们期待，那也许会出现的令我们深深感动的一幕。




从96年至今，BH已经走过了8年，现在已经到了求新求变的关头。BH4的表现如何，也许会决定这个系列就此沦落还是焕发第二次青春。不过，在已知的几个方面，例如画面素质，例如全新的操作方式，都足以让所有的fans满意。既然如此，何不相信Capcom会将其他的部分也做得同样尽善尽美呢？BH系列的生父三上真司先生在谈到BH4的时候曾经夸张地说：“不要被吓得尿裤子哦！”那么，就让我们拭目以待，看看BH4究竟能够带给我们什么样的震撼吧！

□文/IAMEVIL 编排/宇部 协力/唯夜





# 格斗天书

**一直比较愿意相信，CAP格斗系必会东山再起，结果却等到了儿戏一般的“推出币厅”的宣言。CAP当然还会推出新的街机游戏，比如某最新格斗就也会同时推出街坊版本，同时我们也很期待还会再造当年“霸三”家用机移植不能的神话，不论几率，全到憧憬好了。制作时,听闻“死或生 终极”发售日再度推迟，这分明是不想让我们好好研究嘛！就算玩玩画面也好。**

## 推动三维格斗进化，铁拳可有机会？画面向格斗只会更吃香？



诞生，这样的画面现在还有多少玩家能够记起？马赛克的魅力？一代的CG结尾很有趣。



神技，二代人气爆棚，画面大进化，压倒性的临场感，音乐彻底将游戏神化。



到了五代，你可以说与四五大区别，但请注意细节，画面上的优秀还是必须肯定的。



## 铁拳5印象

**看了最新作，有很多话要说，风某算半个铁拳饭，编辑部的铁拳王一称现在细想起来也是两年多前的事情了，虽然里面有掺杂玩笑之类，不过是不是也可以说明风某铁拳还算识道？（笑）**

**夜，一轮圆月高挂空中，皎洁的月光顺着三岛家神殿被撞破的屋顶倾泻而下。天空中一根根妖异的黑色羽毛纷纷飘落，它们不属于任何禽类，而是来自于魔化后的仁的翅膀。魔化的仁悬崖勒马放过三岛父子，展翅破顶而去，神殿内只剩下恶战过后喘息不已的三岛父子。突然，JACK破顶而入，一个、两个、数十个，团团围住三岛父子，发起一波又一波的攻击。疲惫的父子只得奋起反击，矮身、低头，随后一记右勾拳！一个JACK的装甲被击破，碎片四溅。一八，铁拳深深的嵌入JACK的体内，将坚固的机械摧毁得支！离！破！碎！随即他再次发力，已成为废铁的JACK被击飞；平八，三拳两腿便解决掉了几个企图缠住他的JACK，并爆发出骇人的吼声，可惜，没有感情不知恐惧的敌人无动于衷。越来越多的JACK们，全力地朝三岛父子攻了过来。就在平八积聚力量，准备放手一搏时，一八突然从后面偷袭。将他向潮涌上来的JACK们扔了过去，被困住的平八，只能看着留下一个阴狠笑容的一八消失在自己的视线内。团团围住平八的JACK们突然停止攻击，其中一个的脸化做一个倒记时秒表，3、2、1……一朵蘑菇云在神殿上空浮起，雄伟的神殿瞬间变为一片火海。不远处，神秘的黑衣人接通了他的通信仪器，冷冷地说道：“Heichachi Mishuima is dead!”铁拳五即将来临！！！**

NAMCO的铁拳系列与SEGA的VF系列并称为3D格斗游戏的两大顶梁柱。铁拳系列以其华丽的画面，眩目的打击特效，令人热血沸腾的爽快的连续技吸引着大批忠实的玩家，并且不断的精益求精，吸取其他游戏的优点来完善自己，朝着华丽与平衡并存，虚拟与现实中最平衡的那一点而不断努力。如今即将到来的铁拳5延续了铁拳系列的固有特色，不仅在图像方面大幅强化，而且系统方面根据前几代的优劣重新进行了修改。特别值得一提的是增加了类似VF4中的网络功能。

看过官方的一些资料，我认为街机版的《铁拳5》有四大看点：1、三名新角色的加入。并且，依照铁拳系列的传统，随着游戏时间的增加会陆续有隐藏人物出现。相信平八小雨的宠物——熊/熊猫（Kuma/Panda）以及传说中的老强三岛平八（Heichachi Mishuima）是一定会出现的，其他还会有什么人物出现呢？妮娜（Nina Williams）的妹妹安娜？或是什么样儿奇怪的人、动物或不明物体。对NAMCO让人惊奇的恶搞趣味，实在令人期待。



**铁拳5 蛮硬派。通过对多段实际游戏对战影片的观摩,基本上风某认定,铁拳5是“进化”与“回归”，拒绝“棉拳”的编者也因为从音效上得到了快感而对新作倍感期待。虽然我可以想见进化的程度究竟到达何种量级,但自己做好了心理伤心的准备。**




本作公布的起始角色共有20名比铁拳4的角色增加不少，出场名单为：马杜克（Craig Marduk）、刘（Marshall Law）、花郎（Hwoarang）、金（King）、雷文（Raven）、风间飞鸟（Asuka Kazama）、冯威（Feng Wei）、克莉丝蒂（Christie Monteiro）、保罗（Paul Phoenix）、杰克五代（Jack-5）、雷武龙（Lei Wu-Long）、妮娜（Nina Williams）、史蒂夫（Steve Fox）、三岛一八（Kazuya Mishima）、凌晓雨（Ling Xiaoyu）、风间仁（Jin Kazama）、李超狼（Lee Chaolan）、茱莉亚（Julia Chang）、吉光（Yoshimitsu）、布莱恩（Bryan Fury）

# TEKKEN花边




## 听说MD上又有VF玩又有TK打？

也不知道是谁搞了这么一款MD版的铁拳拿出来充数，而手头也没有资料来证明这款游戏究竟出自何处，而更遗憾的是居然风某也没有实际操作过这款游戏，只是零星有些印象知道曾经在市面上确实出现过这么一款卡带。还好，风某倒是打过MD的官方版VF2，虽然这游戏出得更加莫名其妙，但其移植得倒还真是似模似样，估计这铁拳也差不多吧。有打过这款卡带游戏的读者不妨发来感想以证实风某的猜想。







## 真梦对决……T对V，绝对乱套！

所以我说，有些人就是伟大得过头了，自以为上帝是容易当的，既然MD上有了两大著名三维格斗，自然是有能耐把他们揉到一起去实现很多人的梦想。南梦与嘉嘉的大佬们做梦也不会想到那一幕只就在内念间悄瞬实现了……

**因为对三维格斗有所执着，结果编者本人是极度期待十月底即将上市的PS2版VF2的，希望大家也能。**

**2、大幅加强的华丽画面。**游戏使用NAMCO的「SYSTEM 256」机板制作，采用了全新的图像引擎，造就出华丽无比的画面效果。游戏中的场地均为全3D即时演算而成，比起4代有大幅进化。无论是夕阳西下的楼顶；月圆之夜，一望无际的蒲公英地；被烈焰包围的寺庙空地；落英纷飞的古堡花园还是银装素裹，企鹅遍地的南极之地，都能让你心醉神迷。在这些美丽的背景中与对手一较高下一定是一件令人心旷神怡的事情啊（暴力美学的体现？）。其实不光是背景，借助新图像引擎的功劳，人物在建模、材质贴图、动作、表情方面也有很大提高。通过官方录像可以发现，游戏中的人物的皮肤、头发、衣服的质感、重量感都很细腻地表现了出来。人物的表情也是栩栩如生，动作更加富有力度，打斗时有拳拳到肉的爽快感觉！总体来说甚至已经超越了PS2上某些游戏中的过场CG水平。至于打斗时的画面特效也加强了不少：人物被打浮空落地后会对地面造成崩坏，被打到墙壁上会对墙壁造成崩坏（难道都像JACK一样是机器人么？），那种砖碎瓦飞尘土四溅的效果虽然有些夸张，但不可否认所带来的视觉冲击力也是很COOL的。我相信以前认为铁拳系列图像效果粗糙的玩家，会对五代全新3D引擎造就超强图像效果刮目相看。

**3、系统的变化以及原有人物技能的修改。**游戏的系统部分感觉是回归的一代。4代里游戏系统的大胆变革导致游戏毁誉掺半，某些争议较大的地方在5代中有了一定调整：在角色移动上取消了4代中拉住下向屏幕外侧移动，推住上向屏幕内侧移动的侧移系统的操作方式，改回了老的拉下蹲下，推上跳跃。而侧移系统操作方式也改为了轻推上/下向屏幕内/外进一步的闪避（类似铁拳3或铁拳TT）和快速两次推上/下并拉住的人物向屏幕内/外侧移走动两种。

攻击判定上修改为下段/特殊中段技克制上段技；跳跃攻击克制下段/特殊中段技；增加了远距离投掷指令：前+ LP + LK/前+ RP + RK。这种大范围投技动作偏慢但是范围为普通投技的2倍。取消了4代中的墙壁技。游戏取消了4代中高低差的地形效果。从目前公布的游戏片段中可以看到游戏对原有人物的技能做了一定的修改。例如一八新加的623 RK LP为一次下段攻击一次中段攻击。与原有的623 RK RK两次下段攻击配合使用必将给敌人带来头疼的二择。马杜克可将敌人浮空后追接投技等。

部分系统的回归必定能吸引一部分因为无法接受铁拳4巨大改变的玩家回归阵营，同时攻击判定的变化部分也必定会带来全新的感觉，许多人物的使用思路及战术都会随之改变。比如以前以风神拳为主力技的一八在新系统下可能就需要改变思路了，毕竟现在下段/特殊中段技克制上段技。而风神拳由于是上段判定，尽管速度快，判定强，但对下蹲的敌人无法产生威胁，而且还有遭到反击被打COUNTER的可能，实在是很危险的一件事。因此，战术思路的变化是势在必行了。希望由此能对一些过强的人物得到适当削弱，使系统更加平衡吧。

**4、网络功能。**街机版铁拳五对应了NAMCO 与 SEGA、Sammy 合作开发推广的街机光纤网络「ALL.Net」，并引进了新的 IC 卡系统，玩家可以记录属于自己的角色设定资料与战绩，目前预定将提供以下功能——**视觉自定（Visual Customize）**：玩家可以替自己的角色换装、穿戴各种饰物配件、改变衣服的颜色等等，并记录于 IC 卡上，充分展现个人的衣着风格。**虚拟角色系统（Ghost Character System）**：系统会将不同玩家独特的格斗风格记录下来，单人游玩时可以与这些被记录下来的虚拟角色（Ghost）对战，体验如同于真实玩家对战般的感受。**段位系统与全国排行系统**：可让玩家评估自己的格斗功力，并可以与全国玩家竞争排行。**实况监视（Live Monitor）**：透过局域网络联机，可以将正在进行的比赛实况于其它机台上实况转播，并可通过网络传送高手对决的实况记录，于各地的机台回放欣赏。整个网络系统可以说是借鉴了VF4网络系统的优点，应该是很有吸引力的一大卖点。培养有自己风格的角色是大部分玩家的梦想，**视觉自定系统**可以让玩家尽情发挥自己的想象力去装饰属于自己的游戏角色，想象一下自己可以把喜爱的角色随心打扮就让人兴奋不已。

这其中有收集癖的玩家可能还会对积攒各种人物的IC卡有着足够的热情，因此绝对是促进消费的好东西。而扬名立腕儿更是街机玩家的一大动力，这样一来**段位系统**与**全国排行系统**就对玩家有着致命的吸引力了。它可以促使玩家更多的对战，来增加自己的成绩，提高段位和排行榜上的排名。而高段位就成为了身份的象征，让玩家趋之若鹜。其他如**虚拟角色系统**、**实况监视**都可作为修炼个人技术做准备的有力武器。尤其是**虚拟角色系统**，可以在没人对战的情况下提高投币率，增加单人游戏的可玩性。而**实况监视**可以通过转播的高手录像来开阔自己的眼界，而且还能吸引眼球。

鉴于国内没有良好的街机环境，包括我在内的很多玩家都可能无缘在机厅见到该游戏芳踪。所以就我本人而言对将于2005年推出的PS2移植版有着更大的期望：即在最大保留街机版对人物、系统革新的同时根据家用游戏机玩家的特点提升单人可玩性……

□文/铁拳迷

# 罪恶工具XX Bridget攻略

作者 / deeeeper

※接上期，彻底将罪工系统吃透就要好好通读下面的文字喽！

●F：也称为帧，游戏中最小的时间单位，1F=1/60秒　●TG：能
GC:像P>K>S这样的普通技取消普通技　●FD：绝对防御，[方向后
+D以外任意两键]　●JC：跳跃取消　●RC：同时按下D以外的任
键，可取消飞行道具以外的招数硬直(如果招数落空则不能取消)　●FR
在特定招数的特定时机同时按下D以外的任意三键，可取消此招硬直，
度较高　●CH：Counter Hit
※Bridget的HS键被用作对YOYO(溜溜球)的特殊操作，所以它没有H
普通技(投技正常)　※YOYO技：使用HS键的必杀技、觉醒必杀技
生7F(11F)]的意思是第7F判定发生，第11F判定达到先端(最远处)

## 必杀技

### YOYO设置 任意方向+HS/YOYO技

◆数据：→、←设置全动作22F，↖↑↗设置全动作26F，按键后5F以内输入方向有效

◆解说：其他所有YOYO技的准备工作，主要用→设置

远S>→设置、对方倒地后>→设置是基础连携。

### 空中YOYO设置 (空中)任意方向+HS/YOYO技

◆数据：→设置全动作19F、↗设置全动作19F，↙设置全动作26F，其他方向设置全动作22F,按键后5F以内输入方向有效

◆解说：基本同上，一般多用↘设置

### 起身YOYO设置 倒地时HS/YOYO技

◆数据：仅倒地后第10F输入有效，起身时间延缓15F

◆解说：只要在倒地中按住HS不放即能成功，可延缓15F起身，主要用了回避对手压制起身

◆例：Anji的疾(236P)、Ky的236HS等

※如果被倒地追打则不能使用。

### YOYO拉回 (YOYO设置后)HS/YOYO技

◆数据：攻击等级4/伤害值40/发生11F/持续--/全动作18F/4F内Bridget被打中的话YOYO不会回来，Bridget防御或被打中时攻击判定消失

◆解说：命中后可跟连续技，被防住也是己方有利可继续压制

理想使用状态 BR______敌__YO。

### 空中YOYO拉回 (YOYO设置后,空中)HS/YOYO技

◆数据：攻击等级4/伤害值40/发生11F/持续--/全动作20F/6F内Bridget被打中的话YOYO不会回来，Bridget防御或被打中时攻击判定消失

◆解说：同上

### Roger Rush(熊拳击)/(YOYO设置后)↓↘→HS/YOYO技

◆数据：攻击等级3/伤害值36×5/发生28F/持续--/全动作32F/诱发摇晃(最多49F)/Bridget被打中时熊消失/可FRC

◆解说：发生慢，但攻击成功时的回报极高，就算被防住也能很大程度上限制对手的行动是Bridget起身压制的主力技

理想使用状态 BR_______敌YO。

FRC时机为16～17F，Bridget交叉的双手张开的瞬间。

※熊消失的条件是：熊被打中、攻击(Hit或被防御)达到5次、熊和Bridget位置重合、Bridget被打中、经过一定时间

### Jack the Roger(熊镰刀) (YOYO设置后)↓↙←HS/YOYO技

◆数据:攻击等级3/伤害值20×3/发生38F/持续105F/全动作39F/可FRC/动作结束前被CH判定,22F以后就算本体被攻击熊也会发动，最大3Hit

◆解说:防御性必杀技,多作为撤退或突击的掩护

理想使用状态 BR____YO___敌。

FRC时机是22～23F。

※熊消失的条件是：熊被打中3次、攻击(Hit或被防御)达到3次、熊和Bridget位置重合、经过一定时间(105F)

### 空中Jack the Roger(熊镰刀) (YOYO设置后)空中↓↙←HS/YOYO技

◆数据：攻击等级3/伤害值20×3/发生29F/持续105F/全动作37F/动作结束前被CH判定，13F以后就算本体被攻击熊也会发动，最大3Hit

◆解说：同上

※熊消失的条件：同上

### Roger Hug(熊套圈) (YOYO设置后)→↓↘HS/YOYO技

◆数据：攻击等级4/伤害值30/发生30F/持续27F/全动作39F/命中后有效时间600F

◆解说：#R版Bridget唯一得到强化的地方，大大丰富了战术打法

熊套圈成功后可使用其它所有YOYO技(YOYO设置除外)，能够在一定程度上有效钳制对手的行动并为Bridget创造压制的机会，理想使用状态 BR______YO_敌。

※熊套圈能套住防御中的对手

### Rolling移动 (YOYO设置后)↓↙←K

◆数据：1F开始空中判定，2F开始可用空中防御、空中Dash、跳跃以外的行动取消Rolling移动，移动过程中CH判定

◆解说：逃跑、特殊连携用，注意在落地前最多只能Rolling移动2次

### Kick Start My Heart(KSMH) ↓↘→K

◆数据：攻击等级4/伤害值30/发生11F/持续34F/硬直9F/硬直差-26F/12F起可派生

◆解说：突进系必杀技，破绽超大，通常都配合派生停止使用。

另外按←或→可以控制突进的速度。

### >停止 (KSMH中)P

◆数据：攻击等级2/伤害值40/发生7F/持续6F/硬直28F/硬直差-10F/命中地上对手时倒地效果

◆解说：KSMH>停止的优点在于可以使对方倒地，而且Bridget方的有利时间也比用扫脚使对方倒地时长[近S>KSMH>停止>→YOYO设置]是Bridget基本的压制起始连携。

注意KSMH>停止在近距离被防住的话有较大破绽，在游击中使用时需调整好距离，尽量用先攻击对手来减少不利时间。

### >发射 (KSMH中)K

◆数据:攻击等级3/伤害值50/发生2F/持续12F/着地硬直20F/硬直差-39F/命中地上对手时倒地效果

◆解说：又是破绽极大的一招，注意下落时无攻击判定

除了J属性附加专用连续技以外只能偶尔用来突袭(搭配RC)。

### Star Ship →↓↘P

◆数据:攻击等级3/伤害值22×4/发生13F/持续3×5F/硬直24F/硬直差-19F/可FRC/1～14无敌,15～25对投无敌,命中时浮空效果,Hit Stop6,最大4Hit

◆解说：发生慢、无敌时间长的多段技，和一般升龙用途相同

FRC时机是19～20F(第3Hit瞬间)，需要练习。

### 空中Star Ship
### →↓↘P

◆数据：攻击等级3/伤害值18×3/发生13F/持续3×5F/着地后硬直10F/1～13对打击无敌，命中时浮空效果，Hit Stop6，最大3Hit(最低空时发生15F，硬直差+7F)

◆解说：无印时代的无赖性能被大幅削弱，#R中基本上只用于空中Combo结尾

## 觉醒必杀技

### 我与Kill Machine(熊火轮)
### (YOYO设置后)→↙↓↘←→HS

◆数据：攻击等级3/伤害值25×12/发生1+23F/持续117F/全动作32F/1～13F无敌，14～21F对打击无敌，倒地效果

◆解说：由于出招慢，基本上只在对方倒地后的确定情况下使用，迫使对方防御之后上前多择也可用作Reversal

### 维修中的惨剧
### ←↙↓↘→←↙↓↘→S

◆数据：攻击等级3/伤害值24×16/发生1+7F/持续48F/全动作47F/1～2F对打击无敌，1F开始空中判定，浮空效果

◆解说：攻击判定在斜上方，需要一定先读，实战中使用的机会很少

### Loop the Loop
### →↘↓↙←→S

◆数据：攻击等级3/伤害值20×7,60/发生5+1F/硬直16F/硬直差24F/4～7对打击无敌,倒地效果,第7段诱发摇晃(最大35F),第1段、第8段以外Hit Stop 6,第8段蹲防不能。最大8Hit

◆解说：基本连续技专用，但效率不如其他RC和FRC连技，故基本弃用

## 一击必杀技

### Shoot the Moon

◆数据：伤害值全体力/发生6+7F/持续12F/硬直91F/硬直差-86F/一击必杀准备60F，1～7F对打击无敌

◆解说：笔者至今未在实战中用过= =

## 连续技

### Combo1：蹲K(站K)>近S(2Hit)>KSMH>(延迟)停止

◆解说：基础地上连续技，之后迅速→YOYO设置可以恰好让YOYO停在对手背后，为起身压制创造有利条件

另外[近S(2Hit)]的部分可用[近S(1Hit)>→P>近S(2Hit)]代替以增加伤害(条件:距离极近,Dash惯性)。

### Combo2：→P>→S>(JC)JS>J↓S>(JC)JS>J↓S>Star Ship

◆解说：基础对空连续技，威力较大。如果→P CH高空对手，需要等→P硬直结束以后马上[→S>JC～]，最后的空中Star Ship视情况而出，也可改为↘YOYO设置

(以下[(JC)JS>J↓S>(JC)JS>J↓S>Star Ship]的部分简称为[基础对空Combo])

### Combo3：Dust>(Homing Jump)J↓S×2>JS>JK>JS>J↓S>(JC){JK>}JS>J↓S>空中Star Ship

◆解说：基本Dust连续技，第2下JS之后的部分可以根据实际高度进行调整

### Combo4：扫脚>KSMH>(RC)→S>[基础对空Combo]

◆解说：在扫脚的射程范围内几乎都能连上，稳定性强，威力也不错，但需要消耗50%TG

### Combo5：GC(J属性追加)>扫脚>KSMH>发射>(RC)J↓S>(JC)JK>JS>J↓S>空中Star Ship

◆解说：J属性追加Combo，难度和威力略高于Combo4

### Combo6：扫脚>(FRC)站K>→S>[基础对空Combo]

◆解说：性价比强，但是难度高，适用范围小(有Dash惯性的话可以将适用范围扩大)。

如果是扫脚在最先端FRC的话需要将站K改为Dash站K。

### Combo7：Star Ship>(FRCorRC)→S>[基础对空Combo]

◆解说：升龙成功后的追打

如果打点过高的话FRC后需要改为[JP>J↓S>(JC)JS>J↓S>Star Ship]

### Combo8：→K(RC)>近S(2Hit)>KSMH>(延迟)停止

解说：近S打不到的距离可以改用[远S>扫脚]或者[Dash Combo1]

### Combo9：YOYO拉回>>>

>>>(距离近)Dash Combo1 or Combo4 or Combo5 or Combo6

>>>(距离中)Dash 远S>扫脚

>>>(距离中)KSMH>停止

>>>(距离中，对方站姿)低空Dash JK>JS>J↓S>(落地)近S> KSMH>(延迟)停止

>>>(距离远，对方站姿)Dash 远S>→S

伤害值：

◆解说：第4个低空Dash后的部分可按照实际情况换成[JK>JP(×1～2)>J↓S],落地后部分改成[K>扫脚]会比较稳定。

## 特殊操作

### 对空连续技中Rolling移动的运用

在对空连续技中Rolling移动能起到类似于JC的效果(但是移动幅度比JC小，时机也比JC紧)例如在YOYO设置状态下，[JS>J↓S>(JC)JS>J↓S]的基础对空Combo之后可以追加[(Rolling移动>JS)×2]，也可以将基础对空Combo改为[JS>J↓S>Rolling移动> J↓S>(JC)JS>J↓S>Rolling移动>JS]等

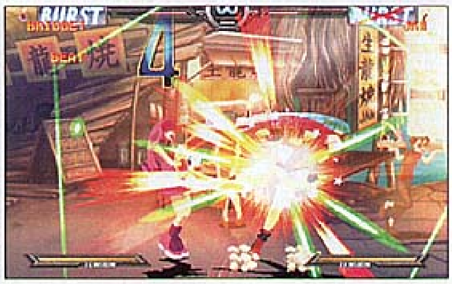
### 蹦Rolling

YOYO设置状态下，在输入Rolling移动指令后迅速开FD，Bridget会中止Rolling移动动作垂直向上升一段距离，这称为蹦Rolling

蹦Rolling主要用于逃跑，例如在被对手逼入角落时，(YOYO设置状态下)[2P>远S>蹦Rolling×2>空中前Dash>YOYO拉回]或者[2P>远S>蹦Rolling>空中熊镰刀>空中前Dash]等

蹦Rolling的输入法是[↓↙←K(按住)>P],在按住K的同时迅速滑到P,如果太慢就会是普通的Rolling移动

**文章到此完结，我们费了两期版面来为广大玩家连载关于罪工的系统分解，还是希望能够通过我们一些微不足道的努力，使更多读者能够了解到罪工的精妙之处。许多罪工迷遗憾的表示，罪工在国内的支持者数量非常有限，因此风某觉得本栏目就有必要力推本作，希望其他格斗系玩家先不要拍砖。近期格斗天书将会在平面格斗与三维格斗之前取得平衡，以飨更多玩家。**



# 足球学堂 拼⑬ 来吧！ SOCCOR SEMINER

# WORLD SOCCER Winning Eleven 8

## 世界足球 胜利十一人8

| PS2 | 厂商：KONAMI | | 发售日：2004.8.5 |
|---|---|---|---|
| | 类型：SPG | 价格：7329日元 | 其他：—— |

■文/完全实况攻略组　NO.23　编排/小涛

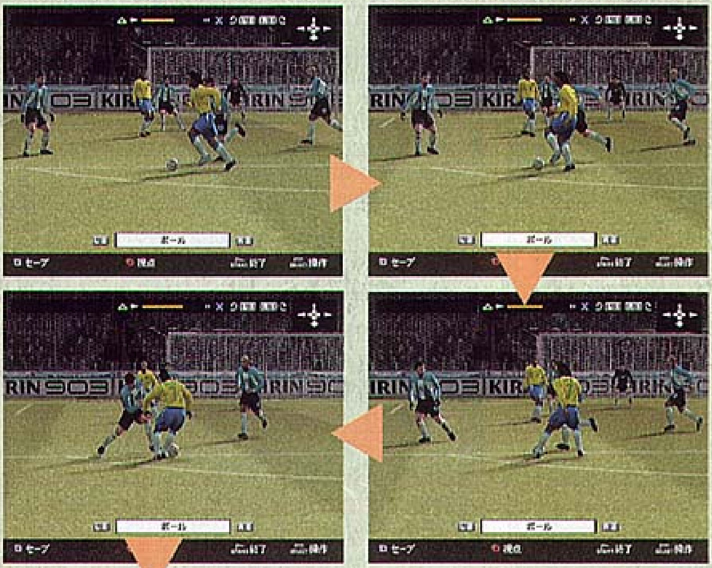
## 黄金之键——R2实用盘球技术全攻略

《WE8》操作系统的巨大革新使我们不得不重新探索游戏的相关技巧，在经过上百小时的对战经验以及对游戏攻防系统的初步领悟，现今笔者已掌握了一些极为实用的高效技术，而《WE》系列极具特色的辅助键——R2在本作中的重要程度更是“非比寻常”，很多关键实用的盘球技术动作都必须通过R2键实现，那么笔者在这里就一一罗列出来供大家参考，希望能对各位有所帮助。

■R2：本作中，只要按紧R2即可使球员在不同情况下作出相应的控制球动作。下面介绍其中两个比较实用的动作。

1：球员身体侧对对方球门时使用，球员会用脚内侧停球，并且将身体朝向进攻方向的中路，适用于摆脱身旁紧迫的防守球员。

小罗在阿根廷禁区外横向盘球，身旁的海茵策紧追不舍。见此状按紧R2键



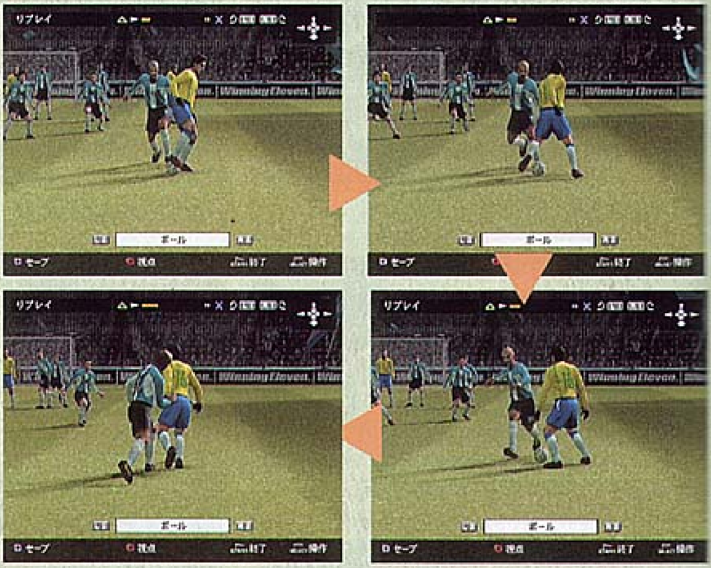


不放，只见小罗用脚内侧突然停下皮球，而失去重心的海茵策只能勉强地伸脚拦截，可惜效果并不尽如人意，只能眼看着小罗的继续撒野了。

2：球员身体背对对方球门时使用，球员会跨过皮球作180°的转身而面对球门，适用于摆脱身后的防守球员。

背对阿根廷球门的卡卡受到身后



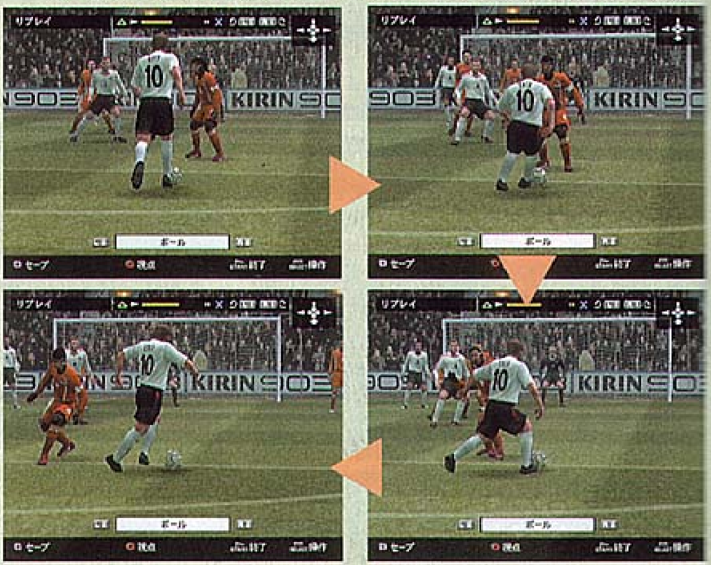


贝隆的上前贴身紧追。同样按紧R2键不放，卡卡踩球作180°转身，此时清晰可见贝隆因为前冲的惯性太大而失去了抢断皮球的大好机会。

以上动作都有急停和突然性很高的特点，而加大了防守者的拦截难度，这是因为当防守球员在作出一方向的紧迫防守后，由于惯性而使重心倾向于这一侧，导致其对反方向的防守已很难作出及时的回追。

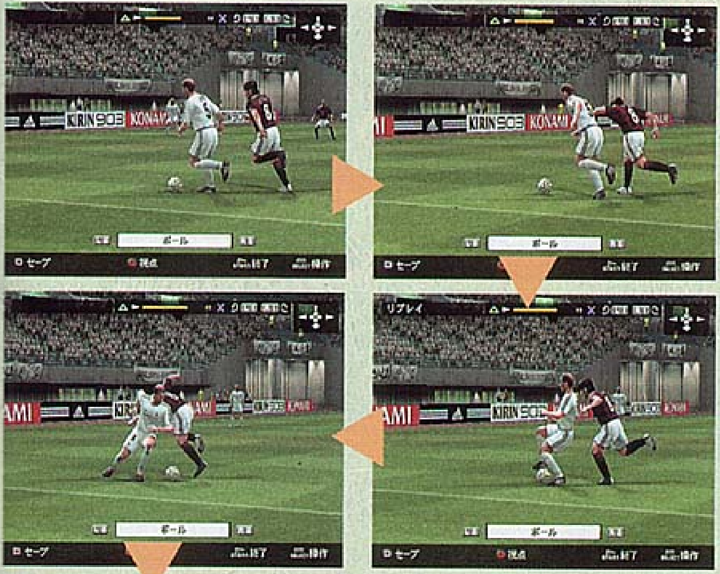
R2+上/下：用重心脚的脚内侧轻拨皮球作横向移动，可用于摆脱前方防守球员的拦截。

欧文带球面对前方的戴维斯，在双方距离约两步时欧文突然使出横移的



动作，使戴维斯的起脚拦截完全扑空，成功突破后的欧文此时已制作出相当的空当，进球也已水到渠成。

■**R2+左/右：**向面向方向的反方向作180°的转身，该操作方法的控球转身比只按方向键的转身动作幅度更大，并且护球的效果更佳，可用于摆脱身后的防守球员。



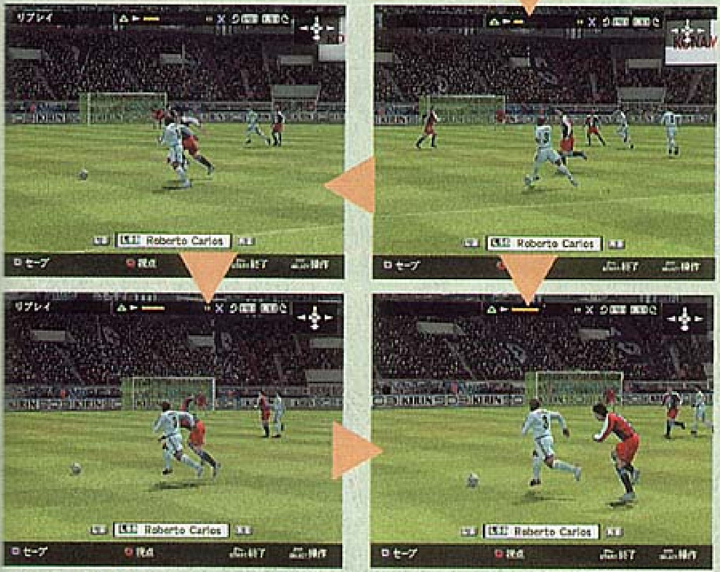


图片可见齐达内摆脱防守的全过程，由于使用的是R2+方向键的转身操作，护球动作更加到位使加图索最后落得了图片中差点摔倒的狼狈不堪样子。

■**R1+R2+斜前方向：**最高速度的盘球操作方法，向斜前22.5°方向作大步的变向趟球。在本作中，该操作的使用效果比前作明显加强，不但动作更灵活，而且对皮球的控制更容易。若在趟球的过程中遇上其他的防守球员，那么最终的控球权将视两者的速度和身体平衡力而定。此操作方法多用于在边路的长途奔袭。



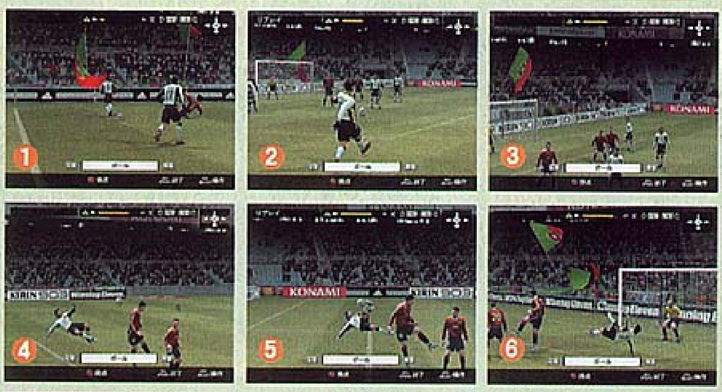
卡洛斯左路带球发起进攻，见对方的防守球员意欲上前拦截，拥有绝对速度优势的卡洛斯便向边路大步趟球，步伐稍慢的对方球员最后只能眼看着快到手的皮球被卡洛斯无情地“甩开”。

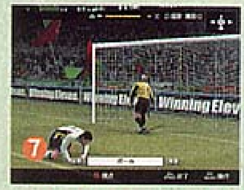


## 金球评价

在长短传均得宠的《WE8》面前，配合现代真实足球提倡立体进攻的多面性打法，注重高低球结合的战术使进攻的套路更趋多样，更能使我们在实战中打破僵局带来极大裨益，而禁区弧顶外沿的自动传中准确度高，也是我们不得不忽视的重要技巧之一，今期的最佳进球所蕴涵的技战术便是这些。

## 本期最佳进球：立体进攻





◆1：葡萄牙球员鲁伊·齐治带球突入底线附近，见身旁西班牙后卫马切纳的上前拦截，便轻巧地将皮球用脚后跟传给身后的C.罗纳尔多。◆2：接球后的小小罗在禁区弧顶外沿利用自动传中将皮球传向禁区以内。◆3-4：此时可见皮球犹如长了眼睛，躲过了西班牙后卫的头球解围，而“隐藏”在西班牙身后的费戈也如期出现，做早地拔怒状。◆5-6：时机的配合准确无误，造就了这一记惊世的凌空半倒钩射门。◆7：毫无反应的守门员卡尼萨雷斯似乎已成为观众之一，只能从球网里拾起这枚“沉重的金球”……

## 《WE8》现役球员各项能力最高值一览

| 能力名称 | 数值 | 球员名称(中文) | 球员名称(英文) | 国籍 | 所属球队 |
|---|---|---|---|---|---|
| 进攻意识 | 99 | 亨利 | Henry | 法国 | 阿森纳 |
| 防守意识 | 98 | 马尔蒂尼 | Maldini | 意大利 | AC米兰 |
| 身体平衡性 | 98 | 维耶里 | Vieri | 意大利 | 国际米兰 |
| | | 卡恩 | Kahn | 德国 | 拜仁慕尼黑 |
| | | 科勒 | Koller | 捷克 | 多特蒙德 |
| 体能 | 98 | 内德维德 | Nedved | 捷克 | 尤文图斯 |
| | | 马克莱莱 | Makelele | 法国 | 切尔西 |
| 最高速度 | 99 | 马丁斯 | Martins | 尼日利亚 | 国际米兰 |
| 加速度 | 99 | 马丁斯 | Martins | 尼日利亚 | 国际米兰 |
| 反应速度 | 99 | 迪达 | Dida | 巴西 | AC米兰 |
| 敏捷性 | 99 | 马丁斯 | Martins | 尼日利亚 | 国际米兰 |
| 带球精度 | 98 | 费戈 | Figo | 葡萄牙 | 皇家马德里 |
| 带球速度 | | 奥科查 | Okocha | 尼日利亚 | 博尔顿 |
| | | 德尼尔森 | Denilson | 巴西 | 皇家贝蒂斯 |
| | 95 | 吉格斯 | Giggs | 威尔士 | 曼联 |
| | | 雷科巴 | Recoba | 乌拉圭 | 国际米兰 |
| 短传精度 | 98 | 齐达内 | Zidane | 法国 | 皇家马德里 |
| 短传速度 | 92 | 托蒂 | Totti | 意大利 | 罗马 |
| 长传精度 | 99 | 贝克汉姆 | Beckham | 英格兰 | 皇家马德里 |
| 长传速度 | 97 | 罗伯特·卡洛斯 | Roberto Carlos | 巴西 | 皇家马德里 |
| 射门精度 | 99 | 罗纳尔多 | Ronaldo | 巴西 | 皇家马德里 |
| 射门力量 | 99 | 罗伯特·卡洛斯 | Roberto Carlos | 巴西 | 皇家马德里 |
| | | 阿德里亚诺 | Adriando | 巴西 | 国际米兰 |
| 射门技术 | 97 | 罗纳尔多 | Ronaldo | 巴西 | 皇家马德里 |
| 任意球精度 | | 劳尔 | Raul | 西班牙 | 皇家马德里 |
| | | 皮耶罗 | Del Piero | 意大利 | 尤文图斯 |
| | 97 | 贝克汉姆 | Beckham | 英格兰 | 皇家马德里 |
| | | 马科斯·阿松桑 | Marcos Assuncao | 巴西 | 皇家贝蒂斯 |
| | | 范胡耶唐克 | Van Hooijdonk | 荷兰 | / |
| 弧度 | 98 | 贝克汉姆 | Beckham | 英格兰 | 皇家马德里 |
| 头球精度 | 98 | 贾德尔 | Jardel | 巴西 | 里斯本竞技 |
| 弹跳能力 | 99 | 阿亚拉 | Ayala | 阿根廷 | 瓦伦西亚 |
| | | 科尔多瓦 | Cordoba | 哥伦比亚 | 国际米兰 |
| 技术 | 99 | 齐达内 | Zidane | 法国 | 皇家马德里 |
| | | 罗伯特·巴乔 | Roberto Baggio | 意大利 | 布雷西亚 |
| 攻击性 | 99 | 菲利普·因扎吉 | Filippo Inzaghi | 意大利 | AC米兰 |
| 心理素质 | 97 | 罗伊·基恩<br>卡恩 | Roy Keane<br>Kahn | 爱尔兰<br>德国 | 曼联<br>拜仁 |
| 比赛安定度 | 8 | 马尔蒂尼 | Maldini | 意大利 | AC米兰 |
| | | 内德维德 | Nedved | 捷克 | 尤文图斯 |
| | | 布冯 | Buffon | 意大利 | 尤文图斯 |
| 守门员技术 | 98 | 卡恩 | Kahn | 德国 | 拜仁慕尼黑 |
| 连携 | 95 | 萨内蒂 | J.Zanetti | 阿根廷 | 国际米兰 |
| 状态安定度 | 8 | 萨内蒂 | J.Zanetti | 阿根廷 | 国际米兰 |
| | | 托尔多 | Toldo | 意大利 | 国际米兰 |
| | | 普约尔 | Puyol | 西班牙 | 巴塞罗那 |
| 逆足精度 | 8 | 齐达内 | Zidane | 法国 | 皇家马德里 |
| | | 马尔蒂尼 | Maldini | 意大利 | AC米兰 |
| | | 斯内德 | Sneijder | 荷兰 | 阿贾克斯 |
| 逆足频度 | 8 | 罗纳尔多 | Ronaldo | 巴西 | 皇家马德里 |
| | | 斯内德 | Sneijder | 荷兰 | 阿贾克斯 |
| | | 尤利亚诺 | Iuliano | 意大利 | 尤文图斯 |

# MARKET WIND VANE 市场风标

价格最速报

9/19 ▼ 10/5

由于游戏零售店鱼龙混杂，很难保证其广告可信度，因此本刊停止刊登专卖店邮购信息。同时，为了方便各位玩家在购买主机和周边时有一个相对客观的价格参考，特推出"市场风标"栏目。最近市面上比较平静，价格变化不大。大家可以开始新掌机与主机购买的储备活动了。

责编/北斗

## 本期友情提示：请大家注意贮存银子，迎接NDS与PStwo的降临




本期最引人注目的自然非任天堂NDS价格的公布莫属了。美版149.99美元，日版15000日元，折合成人民币大概也就1300元左右；再对比一下NDS的硬件机能，就算只冲着那两块液晶屏也是超值到没话说！以前还以为NDS怎么着也得1500，看来这次任天堂真是豁出去了。就连原本预定紧随其后发表价格和发售日的PSP也马上宣布推迟发表时间。NDS如此低的价格不仅出乎我们意料，就连索尼也是事先没有想到，给打了个措手不及，这才不得不临时变更计划，推迟发表。如此一来，PSP的价格肯定会下调，至于到底下调多少，就要看索尼这次进军掌机界到底又下了多大的决心。不过PSP的硬件放那摆着，索尼愿意下的本再大，也将会远高于NDS。有意购入NDS的朋友兜里的银子准备的怎样呢?不过这里并不推荐大家第一时间入手——国内的JS们肯定会将之炒到天价。理智一点的做法还是得等上一段时间价格稳定后再下手也不迟；当然，银子够多的朋友想要抢先爽一把的话我们就只能流流口水了。

| | 图 | 主机或周边名称 | 北京 | 上海 | 广州 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| → | | PS2 39001 | 1480 | 1480 | 1480 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| ↓ | | PS2 50000 | 1560 | 1560 | 1550 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| → | | PS2 50001 | 1540 | 1530 | 1500 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| → | | PS2 50006 | 1540 | 1530 | 1520 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| ↑ | | PS2 50007 | 1450 | 1450 | 1440 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| → | | PS2 50009行货 | 1988 | 1988 | 1988 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| → | | PS2 55006GT4限定版 | 1550 | 1560 | 1540 | 陶瓷白主机标准配置(无游戏) |
| → | | PS2手柄 | 160 | 160 | 160 | 黑色 |
| → | | PS2行货手柄 | 200 | 200 | 200 | 银色 |
| ↓ | | EYETOY套装/摄像头 | 400/270 | 410/275 | 400/270 | 专用摄像头+EYETOY · PLAY |
| ↑ | | PS2记忆卡 | 150 | 150 | 140 | 8M |
| → | | PS2行货记忆卡 | 170 | 170 | 170 | 8M |
| → | | PS2限定记忆卡(生化) | 155 | 155 | 155 | 机战MX、GT4、随身玩伴、索尼克、太鼓达人、大众高尔夫4、狂野冒险F、高达Z等 |
| → | | PS2分量(行货/组装) | 190/15 | 190/15 | 190/15 | —— |
| → | | PS2 S端子线(行货/组装) | 210/15 | 210/15 | 210/15 | —— |
| → | | PS2 D端子线 | 240 | 250 | 245 | —— |
| → | | PS2四分插(行货/组装) | 120/35 | 120/35 | 120/35 | —— |
| → | | PS2专用摇杆 | 120 | 150 | 125 | —— |
| ↓ | | GT FORCE | 1450 | 1500 | 1500 | —— |
| → | | XBOX港版 | 1560 | 1560 | 1530 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| → | | XBOX水晶版 | 1780 | 1780 | 1760 | 水晶主机+水晶手柄2只+AV线+电源线 |
| ↑ | | XBOX绿光限定版套装 | 1780 | 1790 | 1760 | 限定主机标准配置(手柄X2)+XBOX LIVE通讯套装+机甲先锋+MOTO GP2 |
| → | | XBOX手柄(原装/组装) | 240/125 | 250/130 | 230/125 | —— |
| → | | XBOX记忆卡 | 150 | 160 | 150 | —— |
| → | | XBOX连机线 | 150 | 165 | 145 | —— |
| → | | XBOX S线(原装/组装) | 150/15 | 155/15 | 150/15 | —— |
| → | | XBOX分量端子(原装/组装) | 220/20 | 235/20 | 210/20 | —— |
| ↓ | | GC日版 | 1380 | 1400 | 1380 | 主机+手柄1只+电源线+GBP |
| → | | GC美版 | 980 | 990 | 980 | 主机+手柄1只+电源线 |
| → | | GC合金装备限定版 | 2400 | 2250 | 2350 | 限定主机标准配置+合金TS+合金1代复刻 |
| → | | GC限定版(夏亚、FFCC、神乐) | 2100 | 2150 | 2150 | 限定主机标准配置+游戏 |
| → | | GC手柄 | 160 | 165 | 155 | —— |
| → | | GC无线手柄 | 340 | 350 | 355 | —— |
| → | | GC记忆卡(251格) | 150 | 150 | 150 | —— |
| → | | GC限定记忆卡 | 160 | 180 | 155 | 梦幻之星 |

| | 图 | 主机或周边名称 | 北京 | 上海 | 广州 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| → | | GC-GBA连接线 | 80 | 75 | 80 | —— |
| → | | GBP | 360 | 365 | 360 | —— |
| → | | GC分量线(原装/组装) | 210/25 | 220/25 | 215/25 | —— |
| → | | GBA/行货 | 520/570 | 515/575 | 520/570 | —— |
| ↓ | | GBASP日版 | 720 | 720 | 720 | GBASP+电池 |
| ↓ | | GBASP美版 | 710 | 720 | 700 | GBASP+电池 |
| → | | SP FC版 | 1000 | 1020 | 1000 | 限定版GBASP+电池 |
| → | | SP专用充电电池包 | 55 | 55 | 52 | —— |
| → | | GBA超级记忆棒 | 49 | 49 | 49 | 4M |
| → | | XG2(128/256M) | 295/405 | 310/415 | 305/400 | 烧录器+烧录卡+连接线 |
| ↓ | | EZ2(256/512M) | 530/820 | 540/840 | 540/830 | 烧录器+烧录卡+连接线 |
| ↓ | | EZFA | 540 | 540 | 530 | 烧录器+烧录卡+连接线 |
| ↓ | | GBALINK(128/256M) | 330/440 | 335/450 | 330/430 | 烧录器+烧录卡+连接线 |
| ↓ | | EWIN(256M) | 530 | 540 | 535 | 烧录器+烧录卡+连接线 |
| → | | GBA电影卡 | 160 | 170 | 175 | 未含CF卡 |
| ↓ | | PSONE101 | 530 | 535 | 520 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| ↓ | | PSONE102/103 | 520/520 | 520/530 | 520/515 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| → | | 神游机 | 598 | 598 | 598 | 神游机+神游卡+电源+AV线 |
| → | | 共游盒 | 350 | 350 | 350 | 共游盒+共游机+连线 |
| → | | DC美版/日版 | 340/280 | 350/300 | 350/300 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| → | | DC手柄 | 48 | 50 | 50 | —— |
| → | | DC记忆卡 | 48 | 50 | 50 | —— |
| → | | PS2 39001 | 1000 | 1050 | 980 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| → | | GC | 750 | 780 | 780 | 主机+手柄1只+电源线 |
| ↓ | | XBOX | 1200 | 1220 | 1180 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| → | | GBA | 400 | 400 | 400 | —— |
| ↓ | | GBASP | 610 | 620 | 600 | GBASP+电池 |
| 新 | | 神乐传说 | 450 | 460 | 450 | —— |
| ↓ | | 生化危机爆发 档案2 | 460 | 470 | 460 | 送原装海报 |
| ↓ | | 幻侠乔伊 | 460 | 470 | 460 | —— |
| ↓ | | 幻想水浒传4 | 450 | 460 | 450 | —— |
| → | | 实况足球 胜利十一人8 | 460 | 470 | 450 | —— |
| → | | 寂静岭4房间 | 450 | 460 | 460 | —— |
| ↓ | | 异度传说2 | 450 | 450 | 450 | —— |
| ↓ | | 天诛红(日文/中文) | 430/450 | 440/450 | 430/450 | —— |

■PS2及周边 ■XBOX及周边 ■GC及周边 ■GBA及周边 ■其他主机及周边 ■二手主机及周边 ■热门正版游戏

※凡未做特别标记的物品均为原装，掌机周边均为国产，所有价格单位为"元"。以上价格为本刊调查结果，与市面价格略有出入，请读者以实际价格为准。

Girl's Game Garden

# 「遥远时空中」之物语绘卷

女性游戏花园




## 缘起

自从安琪系列获得了前所未有的成功，KOEI公司便更为坚定了全力打造女性市场的决心。但RUBY PARTY制作组很清楚，仅仅靠一款安琪系列还不足以制霸，因为安琪系列走的是纯西洋风的路线，而毕竟KOEI面对的是以日本为主的亚洲市场，陌生的文化固然容易吸引眼球，但一定也会有对洋风不感兴趣而更倾向于日本本土文化风格的女性存在。要想开发并占有尽可能多的女性市场，必须把安琪迷之外的那些女性吸引进来。本着这样的想法，新游戏的时代背景就被设定在了以绮丽与物哀著称的平安时代。

由于企划之初就决定要做成与安琪风格迥异而又能联手共霸江山的不世之作，因此《遥远时空中》系列的制作也是相当大手笔。囊括了置鲇龙太郎、井上和彦、三木真一郎等大牌的声优阵容华丽炫目到爆；为人物设计形象的是白泉社以纤细清丽画风著称的漫画家水野十子；由日本知名的音乐人作曲的充满着平安朝绮丽雅致之风的和风音乐，尽管要晚于安琪系列数年才诞生，但RUBY PARTY确实不仅令安琪迷的目光集中到了这款号称安琪莉可姐妹作的游戏上，并且将许多从来不玩游戏的纯漫画迷也吸引到了女性向游戏的领域里。

好了，诸位神子，现在就请各位跟着某魂一起去看看那几个发生在遥远时空中的故事究竟是怎么回事吧！

## 一代之平安盛世·传说开始

平安朝是个人鬼共处的时代，其首都是历史上著名的平安京。

此时约是公元一千年一条天皇时期，与平安京同样著名的有传说中的希代阴阳师安倍泰明。平凡的女高中生元宫茜就是在和同学天真、学弟诗纹一同探访校园中的古井时，被一阵奇异的光芒吸进了这个充满了著名人物的时代。

原来茜是惟一能够跟京的守护神“龙神”互通心念的人，是为“龙神神子”。星之一族需要她的帮助来拯救正遭受以鬼王阿库拉姆为首的鬼族破坏的京。尽管十分恐惧，但为了数以万计的京人，同时也为了能够回到原本的世界，茜到底还是负起了拯救京的责任——和负责保护神子的八叶一起。



所谓八叶，是按照京的四方角配以四神，四神各有天地二气，所以共为八人。天之青龙为源家武士团的源赖久，地之青龙为茜的同学森村天真；天之白虎藤原鹰通是出身于藤原家的贵族，目前任治部少丞一职；地之白虎橘友雅虽出身于降为臣籍的橘氏，却很受今上帝的信任，官任左近卫府少将；天之朱雀イノリ（祈）为见习锻冶师，地之朱雀为茜的学弟流山诗纹；天之玄武为法亲王永泉（法亲王指天皇出家为僧的兄弟），地之玄武则是由安倍晴明以自身的精血创造的人造人，阴阳师安倍泰明。玩家要扮演的是受这八位迥异男性保护的神子，并与之一同跟鬼族战斗，当然也可以与其中的一位擦出love的火花。

与一般的恋爱游戏多为养成或者对话的形式不同，遥久里战斗和解谜占了很大的比重。每天出门除了怨灵退治外还可进行“力的具现化”——实际就是玩翻牌游戏，一共是六对十二张札，翻出相同的两张就可以得到札上的物品，如回复体力的符咒、熏香、花、纸，以及该地所蕴含的五行之力。假如在规定的回合内翻出所有的牌，随行的八叶好感度（想念之心）和友好度（信任之心）会大大增加。由于遥久的战斗系统没有升级的概念，除了后期可以装备怨灵札提高攻防灵数值，我方角色的HP永远都是100，即使充分考虑了游戏中五行相生相克的原理也会被一些强大的怨灵K得很惨。要知道遥久里平常可没有什么约会，只有在物忌日可以送心仪的对象花和纸，然后与他闲聊一天。想增加好感度和友好度，除了出门翻牌和物忌日，平常点上心仪的八叶喜欢的香，最主要的就是靠战斗中使用八叶的“术”（需消耗五行力）、对八叶使用回复札和选择“应援”，说一些符合该名角色性格、能够鼓励他的话。千辛万苦下来每次也只是上升一点点而已，而战斗失败的话想念之心和信任之心可是会大幅度下降，因此翻牌拿回复札、香、花、纸是很重要的。

恋爱方面，简单的想念之心与信念之心的累积增加并不能直接达到完美结局，心数的累积只是引出两种恋爱模式的途径罢了。一种是代表细水长流型的“心之碎片”收集模式。所谓心之碎片是指每一位男性角色在成为八叶时被鬼族施法取走了记忆中的一些部分，只有取回四片心之碎片，他们的心才会变得完整。要注意的是心之碎片从第三章开始才可以取，第三四片在第六章以后才能拿，但太晚的话最后一片又可能拿不到。前三片都在固定的地方（对应八叶喜欢的三个地点），但是一章只能拿一片，第四片更是随机出现在三个地点中的某一个，且需要双心都达到四个才能拿到。每拿一片心之碎片，一般第二天就会发生感情事件，从第二片起假如在感情事件中回答正确就能看到CG。但如果回答错误，那就再也拿不到后面的了，自然感情事件也不会再发生，所以一定要记得及时存档，必要的时候就只能用S/L大法了。





另一种模式称为“急展开”，顾名思义就是在极短的时间内发展完成，是喷薄而出的激烈爱情型。急展开的条件是此对象双心尽量全满且不在心之碎片模式，即使有收集最多只能一片。对象



与第五章结束后选择哪条分支有关，选天之路线就只能追天之四人，选地自然也就只能追地之四人。急展开只有两个事件，基本上第一次都发生在第六章（鹰通永泉泰明在第七章），第二次则基本在八九章中。要是第一次事件失败，没有看到CG的话，那就没有第二次了——恋情就此game over。所以继续记得存档跟S/L大法……

游戏的流程主要是与鬼族争夺四方明王札（四神八叶获得本对的合体技），当四方明王札收集完毕后京会陷入干旱的诅咒，此时就需要选择天地八叶的分支来进行下一阶段四神兽的封印（天地分支选择与急展开恋爱模式有关，且装备了四神札的对应八叶可以召唤四神）。从第六章开始怨灵封印习得（怨灵札装备可能），四神全部封印完成时诅咒就解除了。大约两天后就是与阿库拉姆和黑麒麟的决战了。决战的早晨，符合告白条件的八叶会来找主角，要求主角带他应战，至于最后是留在古代还是回到现代，就看最后阿库拉姆召唤毁灭之力的时候，主角是选择向八叶求助还是向龙神求助了。总之，最终，阿库拉姆也只有被封印的道路可走。由于漫画中他与神子的纠缠，一代游戏中这位美型大反派不能追成为众多玩家极度遗憾的一点。

## 二代之院帝时代·传说延续



2001年9月28日，PC版的《遥远时空中2》首先面世（之后也发行了PS2版）。继承了KOEI一贯省时省力的做法，游戏的战斗跟恋爱模式都没有发生变化，只不过将时代背景改到了约百年后的院帝时代，并借着时代背景在人物关系上做了一些处理。但一个对fans来说非常非常重大的变化是，一代中的遗憾、鬼王阿库拉姆今次也变成了可以攻略的男性角色！（果然市场和消费者决定一切）至于PC版遥2的网络连线功能，最终证明只是成了一种摆设。

所谓院帝时代指平安时代的中后期，“院”是退位后的上皇之称号，帝即现任天皇。院帝的矛盾在于已经退位的太上皇在朝中还有着相当的势力，有的就想继续把持朝政，而天皇当然不会乐意这种情况的存在，久而久之，虽为父子却形同政敌。朝臣们自然而然地分成了院帝两系，互相敌视。在八叶中也分成了院帝两派，天之八叶皆在院侧，地之八叶皆在帝侧。玩家扮演的主角高仓花梨一开始就必须选择是支持院还是支持帝（急展开相关）。而不管选择哪边，另一边的四名八叶就会把你看成是异己者，好感度暴降，要跟他们提升亲密度就很困难了，果然是烦恼的恋爱啊！而在拯救京的过程中，调和八叶两派间的矛盾也成了神子很重要的工作。



虽然操作上没有什么大改变，但每个人物的故事却都更加丰富了，一些出乎意料的改变也比较有趣。早于主角来到京的物理天才由于失忆而成了藤原家的嫡子，天之白虎幸鹰以23岁的年纪当上了从三位的中纳言检非违使别当（大约相当于我们的最高检察院副检察长），而地之白虎翡翠则是伊予一带濑户内海的海贼头目（友雅的后代啊……挥汗）；天之青龙源赖忠继续做他“武士”这份很有前途的职业，极受上官赏识的他却背负着很深的罪孽，地之青龙平胜真则是文官系的下级贵族，本身却很讨厌贵族社会；天之朱雀彰纹是今上帝的弟弟，也是现在的东宫皇储，地之朱雀伊萨拓则是见习僧兵；天之玄武源泉水出身于院帝时代最有权势的贵族之一村上源氏，地之玄武安倍泰继，等于是先代玄武泰明的兄弟，虽然已经有90多年的生命，但外表却始终是21岁。二代的恋爱最让人感兴趣的就是了解每个人深藏的故事，解开他们背后的谜。附带一提，PS2版中还可以探得百年前的八叶们后来的生活，不过似乎都不是让人愉快的结局。



至于作为二代极大卖点的阿库拉姆，剧情确实很不错，不过我们总结出来要想追他就要努力对他凶，而且明明是你的敌人，但你越是成功他对你的好感度反而越高。虽然某魂也是鬼子头的忠实拥护者，但还是要说一句：找虐挨……

## 三代之源平之战·传说终结？

今年《LALA》九月号上刊登了一则消息称遥3将在今冬发卖！但据观察，今冬发售是不可能的，因为遥远的作者水野十子在八九月这个时候才表示暂停漫画的连载，估计就是做遥3的绘制工作去了。而询问各位声优，也表示尚未有接到遥3通告的消息。即便撇开音声收录不谈，光游戏中可能出现的几个动画制作最快也要两个月左右。游戏发售前一个月就必须把样盘给厂商进行生产了，再怎样看，“今冬发售”这句话都只能配上“来不及”三个字。果然，最近官网上出现了“发售推迟”的消息。

不过，遥3即将发售的消息一出，还是立刻引起了不少遥远fans和女性向游戏玩家的好奇与猜测。其中最大的猜测是，今次的遥3究竟会放在哪个时代背景下？

遥远系列标榜的就是平安风，回顾前两代，一个是盛世时期，一个是院帝时期，平安时代的两个著名时段已经用过了。能够跟“鬼”扯上关系的，平安时代还能拿出来做文章的就只剩平安迁都之初跟平安末期的源平之战了，再向后就进入镰仓时代，已经不是平安时代的范围了。受《星之王女3》的影响，原本我们认为可能会做回溯，交代鬼族与龙神的恩怨是怎么产生的，那或许会是桓武天皇时期。但近日，KOEI的遥久官方网站上放出了一幅图，并说明今次的时代背景正是《平家物语》中所描写的源平之战。



循着这样的设计，某魂不禁开始妄加揣测，难道RUBY PARTY有意结束遥远系列？先前已经说过，遥远最大的特色就是平安风，而三代所选的时代已经是平安时代的尾声。假如将来还会像安琪那样有第四代的话，究竟是做回溯，还是另辟新朝呢？回溯也只能救一次而已，如果另辟新朝，那在fans心目中是绝对无法冠上“遥远”之名的。所以遥远系列的命运，随着新一代游戏的诞生反而令人担忧起来。

但愿这款优秀的女性向游戏并不如我们猜测的那样，即将走到尽头。

□文/暗是魂　责编/飞月

# GAME BAR
## 闲聊游戏吧



> 写下这段文字的时候天气真的很不错，很写意的光线甚至令人觉得有几分慵懒，安逸的下午时光就在一杯温热的红茶中……等等，我哪来的杯子？经常咬的那只已经送人了啊。
>
> 摇摇脑袋，面前现实中的只有桌上的月饼，虽然很好吃，不过没水配着硬咽实在是干涩啊。月饼油腻很重，小夜子提醒大家在吃的时候也要多注意些哦。
>
> 话虽如此，但其实它代表的是一种心意，一种温暖的感受。虽然大家拿到这本杂志的时候中秋节已经过了，不过仍然要送出我们一份迟到的祝福，祝每一个人合家团圆，喜乐幸福。
>
> 那这期的主题就不用我说啦——月饼。
>
> 主持/唯夜

# 奔跑，在新世纪的大路上

在公元二零零零年顶着新千年的牛X光环来到我面前的时候，我根本无暇去抬头仰视他庄严伟岸的面容——那个时候我的身份是一名身处某重点中学的初三学生，我要将我无限美好的花样年华奉献给各类光怪陆离的习题集，横眉冷对千夫指，俯首甘为学习男。我还记得在新千年到来的前一天下午，我们那个拥有一张豪猪脸的校长在初三年级会议上对着麦克风声情并茂地朗声道："同学们，你们是新千年的第一批考生，因此你们也一定能够创造一个千年的辉煌。"



坐在我身边原本一直低头做着三角函数习题的猫熊突然抬起头，在死死地盯着豪猪脸看了半天之后，才从牙缝中鄙薄地挤出了一句："扯淡。"

那个时候，猫熊在每天放学之后都要潜入一家隐藏于众多小饭馆之间的游戏室去玩铁拳3。并且每次都要招猫逗狗的叫上一大帮人与他同行，用他的话来说就是独乐乐不如众乐乐。当时，我们的班主任，一个满脸慈祥的小老太太在得知此事之后大为光火却又不敢公然发作，原因很简单，猫熊是我们班成绩最好的几个人之一，成绩好就是好学生，这是在应试教育下所能得出的普遍真理。于是她只能不厌其烦地与每一个"众乐乐"者谈话，说人家杜叉叉（猫熊的学名）考上叉中（这个城市最牛的一所高中）已经是板上钉钉儿的事儿了，你说你跟他起个什么哄啊？我们亲爱的小老太太很有表演天赋，她在说这段话的时候往往晓之以理动之以情，说着说着恨铁不成钢的泪水便开始在眼眶中打转。都说女人的眼泪对男人有着不可思议的杀伤力，依我看这话一点不假，而且我还认为这种杀伤力和男女双方的年龄差是成正比的。于是曾经和猫熊是亲密战友的小男人们便纷纷在亲爱的小老太太的泪水袭击下变得溃不成军，痛心疾首地表示要改过自新重新做人。

然而也有极个别的同学却根本不吃她那一套，依然顽固不化。

比方说我。

我之所以会和猫熊建立如此牢不可破的战斗友谊其原因有二：其一，我和猫熊是同桌，因而我总是能够在第一时间了解到猫熊昨天又打出了什么样的隐藏人物从而第一时间产生好奇心；其二，如果某一天我不跟他一起去并且刚好也没有其他人和他一起去的话，猫熊便会像跳大神儿一样一面做出匪夷所思的动作一面叨咕着不着四六的所谓诗句——诸如什么"独自面对冰冷的程序/额头闪烁着苍白的寂寞。"之类的玩意儿，于是为了不让他将抽风进行到底，我也只好随他同去。

时间切回豪猪校长讲话的那个下午，我和猫熊在听完一通带有激励功能的扯淡之后并没有和大家一起回班去参加什么元旦联欢会，和往常一样，我们去铁拳。

在我们穿越了牛肉罩饼以及驴肉火烧的层层香气之后，我们来到了那个游戏室的门口，不过我们看到的并不是歪七扭八坐在店里的玩家们，而是老板拉下卷闸门的孤独背影。"呵呵，今天早关门，陪女朋友去，今儿晚上在博物馆广场上有新千年庆祝活动。"那个在F4尚未席卷大江南北时便留有一头长发的青年男子幸福地如是说。



于是两个被游戏抛弃的准花季少年开始无所事事地在大街上没完没了地溜达，郁闷的像两只没有香蕉吃的猴子。虽然同样是郁闷，但是我知道猫熊 is 郁闷er than 我，原因正是游戏店老板的那句话和他脸上的幸福表情。

单恋中的男人怎能受得了别人如此的幸福？

猫熊在初二下学期开始了他的初恋，准确地讲应该是单方面初恋，对象是坐在他斜前方的女子——于晓绫。

大约是将近一年之前，那个时候他还不叫猫熊，他在班里的官方叫法还是杜叉叉。那个时候我和杜叉叉刚刚开始铁拳，天生反应迟钝的杜叉叉总是要被我保罗大叔的防御不能技万圣龟王拳（笑）打至仆街。——其实我一直怀疑杜叉叉对一切防御不能技有着严重的心理障碍，当年打97的时候，只要我的拉尔夫当的一声作宇宙幻影状的时候，杜叉叉就会大喙一声之后像个白痴一样在屏幕里跳来跳去，直到被一拳轰飞了事——这是题外话，暂且不表。

杜叉叉在一次次的仆街之后终于盼来了救世主，一个叫做凌小雨的小丫头。这个使用中国拳法的小女孩终于成功地逃过了保罗大叔的老拳，并且在奋勇还击的过程中取得了最后的胜利。

杜叉叉看着躺在地上的保罗大叔，眼泪哗哗的，最后用浑厚的男中音深情款款地说道"孙子，你也有今天啊！"

在杜叉叉取得胜利之后的第三天，物理课代表于晓绫同学便带着小老太太的换座位之命长发飘飘地来到了我的正前方也就是杜叉叉的斜前方，任务是帮助坐在杜叉叉前面那个一直都分不清质量和重量之间区别的家伙普及物理知识。

于是不久之后，情窦初开的某杜姓男青年便不可救药地

**小贴士** 入秋但又未彻底冷下来的时候最需要注意身体，早晚与中午的温差很大，一不小心就容易着凉或感冒；大家上班、上学，或者出门需要早出晚归的时候，还是花些时间考虑一下穿着。另外秋季的天气比较干燥，要注意呼吸系统的保养和健康。

陷入了情网。

我可以证明，杜叉叉对于晓绫的单相思完全是建立在科学文化知识交流的基础之上的。那个时候，杜叉叉的物理学得并不是特别地好（注意，是"特别"地好），而感性思维并不完善的于晓绫则是一见语文中的文章分析便要偏头痛。于是我就经常能在课间的时候观察到下面的景象：于晓绫看着杜叉叉温柔地讲着牛顿瓦特居里夫人，而杜叉叉看着于晓绫更加温柔地讲着福克纳昆德拉纳博科夫。

于是在这些完全形而上的谈话中，杜叉叉便神魂颠倒了。

虽然我至今仍然不明白为什么交流是双方面的然而却只有杜叉叉单方面被丘天使的红心箭射了个正着，但是有一点我可以肯定——虽然于晓绫在戴眼镜的时候是一张标准的大众脸，但是当她将眼镜摘下之后，她的面容确实能让相当一部分发育正常的男青年浮想联翩。

后来有一天当杜叉叉用凌小雨把我的三岛平八老爷爷撂倒之后，他突然扔下手柄抓住我的衣领，像服用了某种违禁药物一样大嚷道："我知道了，你看，凌小雨，那倒过来不就是于晓绫了么？"

我冷静地反问道那又怎样？

"我听那谁说铁拳里那熊猫就是凌小雨养的，是一宠物。既然凌小雨倒过来就是于晓绫，那熊猫倒过来不就是猫熊吗？成，那我以后的雅号就是猫熊了。哈哈哈哈……"杜叉叉也就是猫熊发出了令人胆战心惊的笑声。



我目瞪口呆地盯着猫熊，疑心他已经被长期的单相思折磨成了新一代的植物人。

多年之后，当一个失恋的朋友在喝下一瓶度数惊人的白酒后依然口齿清晰地摇着头说爱情这玩意儿一旦沾上就智商低了，真的。我拍拍他的肩膀笑着说我早就知道了。

在杜叉叉成功转职成为猫熊之后，他便开始在每个课间给于晓绫讲铁拳的故事，从故事梗概讲到人物关系，猫熊还特别强调了他道听途说来的凌小雨与熊猫的关系，并且添油加醋地杜撰了一些莫须有的暧昧情节，怎么听怎么像现代版的美女与野兽。猫熊机关算尽，企图让于晓绫弄明白他给自己起的新外号"猫熊"的良苦用心。"于晓绫，你看，这凌小雨倒过来不就成你的名字了么？你看这多巧啊，哈哈哈哈……"猫熊紧张地笑着，面部肌肉僵硬得如同冷柜中的带鱼。

事后，腼腆小男生猫熊对我说，这是他所能做出最为露骨的表白方式了。

可是当时，于晓绫只是静静地听着，微笑着，一句话也不说。安静得如同那段四分三十三秒的孤寂。

这个女子，若不是太傻，便是太聪明。

于是自信心一度满点的猫熊开始泄了气，终日把自己埋在大量的习题中笔耕不辍，偶尔抬起头来的一声长叹，竟也悲壮如携图刺秦的勇士，苍凉如易水之寒。

这孩子完了，猫熊所培养出的铁拳战士们纷纷摇头。

走走，铁拳去。我说不出什么其他安慰的话，只能拍拍猫熊的肩膀让他鼓起勇气。

重生之后的猫熊依然使用凌小雨，只不过身法更敏捷而且攻势更为凶猛，让我们根本无力招架。

那时小我三岁的表弟总是爱跟我叨叨一个词，说年华似水，我一开始还嫌他烦，总是跟他讲什么少年不知愁滋味之类的话。可是后来，我越听越觉得这个词有感觉。年华似水，可不就真的似水么。我们的年华不知不觉地就流到了初三，然后又哗啦啦地流了半年，再然后就是二零零零了，新的千年。

新千年啊，你大爷的，我怎么一点感觉也没有啊？猫熊走在距离新千年仅有八个小时的路上，一脸冷漠地说。

猫熊在初三这个人生的小转折点上依然在单相思，依然跑去铁拳，成绩也依然优秀，只是他似乎要比以前成熟多了。比如说老师要他少玩点游戏，没准成绩还能再上一个台阶的时候，他不再会说老师你就别再瞎操心了，我玩游戏又没耽误学习；而是说老师谢谢您，我知道了。再比如说我们亲爱的小老太太把视力不好的于晓绫的座位换到了第一排的时候，猫熊只是稍微抬了一下头之后便又埋头做起题来，表情淡然。

只不过那天晚上玩铁拳时猫熊并没有选凌小雨，而是选了熊猫。

距离新千年只有几个小时的那个下午，我和猫熊在书店里看到了2000年的第一期电软，纯红色的封面洋溢着喜庆与祥和。买了一本，我们边走边看，猫熊先是仔细地给杂志封面相了相面，而后便笑了。"好看倒是挺好看，就是俗点儿。"

"咱不就是俗人么？"我提醒猫熊。

"有道理！"猫熊一拍大腿。

于是两个俗人在热闹的马路街头作出了决定，准备马上回学校去参加那个俗不可耐的号称联欢会实则是聚餐会的活动现场。

我们赶回学校的时候所谓联欢会已经过半，现在正在上演的节目是各科的课代表手持麦克风共同演唱一首粤语歌曲。各科课代表，五音不全的有之，嗓音如同某种会游泳的家禽的有之，压根就没有音高概念的有之。再加上唱的是粤语，于是台下的听众紫檀是连旋律与歌词都没有听懂，但要的就是这种热闹的气氛，所以诸位课代表也得到了台下如雷的掌声。猫熊一边鼓掌一边俯耳过来小声说："还是于晓绫唱得最好。"

一个小时之后，一屋子俗人在留下一地的果皮果核及各类食品的包装之后便作鸟兽状扬长而去，独留生活委员呆立在屋中欲哭无泪。



铁拳战士们开始热烈讨论要用何种方式来庆祝这个新的千年，结果想来想去，还是铁拳。

由于我们常去的那家游戏店的老板外出风流去了，于是我们便转战到了一个街机厅，猫熊因为用不惯摇杆而被殴得很惨。

从街机厅中出来的时候天已经差不多全黑了，我们在机厅门口互道下个千年再见之后便各奔东西，猫熊把电软卷成筒状放在眼前，"听说今儿晚上有焰火？"他问我。

我点点头，说就在博物馆广场。

"俗！"猫熊把嘴一撇。

我没答理他，因为我想去看看。

"不过俗就俗点儿，我也还是看看去吧，呵呵。"猫熊突然笑了，"怎么着也是千年等一回啊。"

其实我知道，猫熊和我一样，都是不折不扣的大俗人。我们俗气的学习为了考上一个好高中，我们俗气的铁拳为了能在枯燥的生活里找点乐子，还有就是猫熊俗气的单相思却不知道为的是什么。其实直到现在，我和猫熊还是谁都没能做到出世而对一切都冷眼相看，更何况那个时候。我们就是俩俗孩子，我们俗气着，快乐着。

"饿了，咱走快点吧。"我说，"还等着看晚上放焰火呢。"

于是我们开始越走越快，最后竟然变成了奔跑，猫熊跑着跑着突然喊了一句："遗憾啊！"

虽然这句话喊得上气不接下气，但是我还是能听出那时的猫熊作为一个十五岁的少年所能表现出的最大程度的忧伤。

于是在1999年12月31日晚的北京时间18点30分，两个尚未体会到成长凶猛的孩子在通往新世纪的路上拼命地奔跑着，他们其中的一个满怀着对即将绽开在天际的烟花的期盼，而另一个却似乎是因为即将成为往事的未遂初恋而在心底伤花怒放。

文/风印



# 意外的惊喜

总有一些本来不那么引人注目的游戏会带给你意外的惊喜，例如《超能力战警》（Psi-ops: The Mindgate Conspiracy）。初看起来它似乎是一个普普通通的第三人称动作射击游戏，并且带有一点潜入要素。很显然，在家用机平台上这一类游戏实在是太常见了，想要我们花费时间、精力和金钱在它上面，必须得有一个不错的理由才行。游戏制作者肯定也很清楚这一点，所以他们把这个理由非常醒目的写在了标题之中：超能力。

然而“超能力”也不是什么新鲜的字眼，光凭这个来招徕玩家似乎并非什么高明的手段，现在已经不是随便打出来一个“superman”的旗号就能大赚一笔的年代了。所谓的“超能力”到底是真正关系到游戏乐趣还是沦为一个噱头，这才决定游戏制作的成败。我们可以想起一些反面的例子：“喏，你现在学到了一种新的能力，它是用来打开那个机关的。”所谓的“超能力”空有一个唬人的名头，实际上只是一个变相的“开关”而已。在类似这样的设计中玩家并没有发挥的余地，只是按照设计好的套路一步一步走下去——但是我可以向你保证，《超能力战警》绝对不是这样一个蹩脚的游戏。



主人公尼克是一个接受过严格超能力训练的特工，为了破获名为“Movement”的新兴恐怖组织，他改造了面容，甚至洗去了记忆，混入了敌人的基地。在女特工莎拉的帮助下，尼克将逐渐找回自己的记忆。他的能力包括隔空取物、透视、精神控制等等，随着游戏流程会逐一觉醒。很快你就会体会到超能力系统的创意所在，并且乐在其中。游戏并没有限定每一种能力的用途和用法，大多数情况下你必须发挥自己的想象力来灵活运用它们。例如在战斗中，你可以先使用透视观察清除敌人的行动规律，然后抓住时机暗杀掉其中几个。如果有可能的话，使用精神控制来操纵敌人自相残杀。万不得已需要正面应敌的时候也不是一味硬拼：拿隔空取物来说，如果是在高处作战，可以抓起敌人直接扔下去；如果附近有油桶等爆炸物，可以用来砸敌人；要么就抓一个敌人扔到其他人身上，让他们乱作一团；再或者把敌人甩到自己脚边，趁他们摔得七荤八素的时候抽取他们的能量……机关解谜部分同样精彩：地板上有高压电，你可以抓几个箱子过来搭一座桥走过去；也可以踩在箱子上，然后操纵箱子直接飞过去；或者操纵敌人找到开关把电流关闭；更省事的方法是直接扔一个敌人上去，让电流过载中断。一种能力并不只有一个用途，而同一个问题也有数种不同的解法。要以“无限的可能”来形容游戏的玩法也许有些夸张，但其中的乐趣绝不只是“一把钥匙开一把锁”那么简单。

作为尼克觉醒的第一种能力——隔空取物，毫无疑问也是最重要、戏份最多的一种。拿取物品、开机关、杀敌、玩点声东击西的把戏，甚至可以用来飞（秦王语：一种能力，居然有十九种用法 ^_^;）。得益于优秀的物理引擎，在使用隔空取物时，物体之间的碰撞和相互作用显得非常流畅而真实。精神控制则稍嫌霸道，有破坏游戏平衡之嫌。你可以控制一个敌人去消灭他的队友，然后再壮烈自杀，不费吹灰之力就干掉一整个小队。当然，使用精神控制的时候得注意让尼克自己找好藏身之所，不然被发现的话可就是偷鸡不成蚀把米了。游戏中还有不少谜题与精神控制相关，要想顺利解决的话可得费一点脑筋哟。

除了亮点十足的超能力系统，整个游戏的其他方面也堪称优秀。整体画面干净明快，没有很多美式游戏色调过于灰暗、看起来“脏兮兮”的通病。画面特效算不上华丽，但是中规中矩，细节上也毫不马虎。使我印象深刻的是动作捕捉（motion capture）做得很好，无论是过场动画还是实际游戏中，人物的动作都自然流畅，举手投足有模有样，看得出专业演员的味道。只是美式人设无法迎合所有人的口味，男主角与其说是“勇猛”倒不如说是“凶悍”。至于女主角么，哎，不提也罢……



在不足方面，最令人遗憾的是其他的几种超能力设计得还不够出彩。虽说“红花也要绿叶衬”，但是像火焰术之类的能力即使作为“绿叶”也显得有些鸡肋。如果能够达到《塞尔达传说》的程度，虽然道具多达数十种，但是每一种都物尽其用乐趣无穷，那就更好了……嗬嗬，奢望奢望，扯远了。至于其他的缺点，那就是流程短了一些，初次游戏也可以在大约十几个小时之内通关，熟悉之后更只需要三四个小时就能完成，而且也没有什么有价值的隐藏要素。这一类的游戏本来重复可玩度较低，再加上流程太短，不能不说是一大缺陷。

在《超能力战警》这个游戏中，你可以看到制作者了不起的创意。虽然瑕疵难以掩盖，但仍然是非常值得尝试的游戏之一。我们可以说，它离“伟大”已经只差一步。就如广告词说的那样：Your MIND is the ultimate weapon，请按照你自己的意志来畅游“超能力”的世界！ **文/火锅**

# 这样到底对不对

几周前，费了九牛二虎之力，不知道花了多少钱的201电话卡，才把一个GBA模拟器和机战D的rom down到了宿舍的电脑上。而昨天一查，模拟器已不知去向，连回收站里都没有影子，被删得一干二净，应该是邻铺的兄弟干的，他删的机子。

宿舍的电脑上起初只有反恐和魔兽，但后来不知怎么回事多了个街机模拟器winkawaks，里面装的大多是卡普空早期的清版游戏，三国志二，快打旋风啊什么的，宿舍里许多人以前没怎么接触过街机，但那些游戏都是经典，所以很快风靡，街机游戏大多数剧情简单，有些就是没有剧情，上来就是打，再加上可以无数次投币，吸引人是肯定的，但是，很快就出了事儿。

所谓先入为主，这是一种可怕的效应，一旦记住了错误的东西，想要忘记可不是那么容易的。对于游戏新手来说，往往会有这样的经历，他会把最初接触到的游戏当成所有游戏的代表，就此就给游戏定了性，以为所有游戏都跟他玩的游戏一样。再说宿舍里的几位，不知不觉中就已经把游戏的定义与街机游戏等同起来，在他们脑子里所谓游戏都跟街机游戏一样。那天，我下载完玩了一会儿机战D，正好一位兄弟在旁边。也许是觉得新鲜，他开始发问了：“就是这样吗？”（他指的是屏幕上出现的对话。大家都知道，机战有时对话挺长的，需要慢慢地按）我回答：“哦，不是。”对话完了，进入第一话，机战是战棋类游戏，与街机游戏根本就是两个类型。看着屏幕上机器人你来我往，他又问了：“这不是像那个（指街机游戏）一样打的？”“有点不一样。”不知何时，身后出现一人，看了一会儿，抛下一句：“你干什么呢？我都看不懂。”（我胸口一阵发热，要吐血……）完了，他们似乎只能接受清版过关游戏，别的类型让他们理解起来太困难了。战棋类尚且如此，我实在是不敢想象打角色扮演时会出现什么状况。

晚上，邻铺的兄弟煞有介事地试了一下GBA模拟器。结果不到一分钟就退出来了，他好像根本无法忍受，他还是喜欢上来就打的街机游戏。估计就是因为这个原因，他把我下的模拟器删了，当然是趁我不在的时候。

在这里不免要说几句，玩游戏在于找到一份属于自己的快乐。大家喜欢的游戏类型不尽相同，我们在享受游戏的同时能否给别人一些理解，宽容。不要因为一己之私就把别人喜欢的游戏一棒子打死。比如甲喜欢街霸，乙喜欢拳皇，两人都得到了格斗游戏的快乐，犯得上因为SNK和CAPCOM关系的原因，最后来个真人快打，闹个头破血流吗？

海纳百川，有容乃大。我们是不是应该以宽广的胸怀给别人喜欢的游戏多一些空间和自由呢？

**文/断裂之纹**

**小贴士** 本年度的游戏黄金期正式来到了，大作佳作不断，另外很多值得期待的作品也纷纷浮出水面，大家要多多关注发售表哦，比如12月16日这天就特别值得期待，此外DQ8也有些出乎意料的宣布在11月27日就会发售。



# Play Boy Play Girl

我每个月必须买的杂志是《读者》和《科幻世界》。近年来，关于游戏的书却越买越少，终于停止。因为很多信息和交流都可以通过网络实现。

而这两本杂志，就是我每个月惟一的精神建设投入。

《读者》一直在传达这种观念：幸福的程度与金钱关系不大。这当然是对的，因为幸福程度何止与金钱关系不大，与任何我们能摸到、看到的东西都没什么关系。正如有人说，小孩子是不会说谎的，那当然不错，因为那小孩子还不懂得说话。

说到这些可能有些多余。我本来是想探讨一下，到底怎么样才能让我们平安喜乐。我整个中午和晚上都将陪着一批安徽的客户，我笑得是那么自然，那么愉快，那么……仿佛心花怒放。然后刚才有个兄弟来看我，我们聊了半个小时，然后送他走。秘书小吴说，黑猴，我发现你和朋友在一起说话的时候跟平时像换了一个人，像个小孩儿。

如今获得一点愉快，正如所谓床笫之欢，要费尽力气调和气氛，骗得对方愿意宽衣，说不定还得使用药物工具，才可以享受到几秒钟的快乐。

我们几个，骗自己沉迷在小小的游戏中，还不就是这样。当我光着膀子叼着烟和人拼实况时，能否认自己是快乐的吗？

不，只不过不那么闷而已。似乎也只有在中学或者以前，才有这种感觉：什么都不用想，只为当下那一刻活着。

我很喜欢和人玩游戏。无论是ＰＣ也好，是ＴＶ也好，或者哪怕是我看着我的朋友一次次攻关搏斗着。

其实任何人都喜欢玩游戏，只是自己不知道，或可能是适合他的游戏还没出现。但只要一个人能够老老实实蹲坐下来，拿起手柄，目光炯炯地盯着屏幕，那么在我心里，至少已经有一半当他是朋友。听起来有点荒唐吧，别忘记我从十岁开始，就当电视游戏是生命中一大支柱了。

而一个人在全身心投入游戏的时候，又是最好的观察他的机会。

说到这里，我自己突然有了很浓烈的兴趣，想把我这么多年观察的游戏者素描下来。为了叙述方便，下面就说两三种很普遍的。

在说之前有两个前提，就是被观察者都活生生存在于我的周围，有朋友，有亲人，不过我就不具体提及名字。还有就是，他们都是心志正常的成年人，那些心理残缺者，不在讨论之列。

## 一　逃避规则的人们

如果是好几个朋友一起玩，最好的游戏当然是对抗性的，比如格斗。一般来说，我不会主动邀别人作战，除非他告诉我说，某某游戏他比较拿手。

有些朋友喜欢在格斗前先说好，你不许用什么什么招数，不许用什么什么角色，等等。更有甚者，让我把生命调到很少，然后再开始对战。

这一类朋友有个共同的特征，就是不能挑战。不能挑战任何，包括自己。他们不畏惧对手，却畏惧规则。当然，只要是两个游戏者，自然会分出高下，所谓完全公平的环境，从来也不曾有。可惜他们连公正的规则都未曾感受，就勇敢地放弃了。

想一想就知道，游戏的胜负与现实无关。但是在进入游戏前，首先便示弱的，最后一定是输家。我熟悉的两个朋友，都很愿意这样，玩任何游戏一定要我先让这让那。他们在现实中的性格也惊人的相似，那就是无法承受太多的重量。他们宁愿在自己的规则里活下去。

## 二　用碟子盛放心情

这一类朋友很多。简单说来，就是输不起。表现方式也是各放异彩，有抱怨手柄不好的，抱怨电视机颜色偏暗的，抱怨中午的牛肉不新鲜的，抱怨天气差劲的，等等等等。还有一些，勉强忍住了不说话，却额爆青筋，眼神怨毒，手指抽搐，真仿佛与对手有杀父之仇，夺妻之恨。至于立刻摔手柄走人，从此老死不相往来，或者口吐三字真言，噼噼啪啪的，更非鲜见。



说实话，我一向不喜欢这一类人。有几个本来是玩友的，发现他一贯如此后，就自然冷淡了。不过我声明，这一类人绝对不是坏人，只不过我不喜欢无法控制自己情绪的人罢了。我以为，控制情绪的能力绝对是个人智商的标准，或者就随潮流，叫情商标准吧。

当初，我说的是大概十年前，我意识到因为自己智力太低而常常发火动怒，便有意识地开始多看书，多吃脑黄金，终于，我不再轻易失态了。这让我自己也感觉比较欣慰。

现在的条件好了，书市里书也便宜，脑白金应该也比脑黄金效果好。建议那些心浮气躁的朋友，一起补补吧。

## 三　天人合一

这一类为数之多，恐怕要占到相当比例。我所看到的所有女玩家，差不多都是这样的。她们瞄上一个小游戏，并上手后，立刻“大风卷旗骤踏雪，不破楼兰誓不回”。我上星期一直看着某女玩家打《ＺＵＭＡ》，整个游戏的操作无非是转动鼠标，按下左键，她能一坐好几个小时，两眼发直，呼吸轻淡，一言不发，仿佛灵魂出窍，又如石人蜡像。

这位还算正常的，很久前一位与我关系亲密的女子，擅长ＷＩＮ自带的扫雷。那时候我们是同事，我每天上班就看到她坐在电脑前，不断移动鼠标、点来点去。甚至于中午吃饭的时候，她还用调羹在饭盒里点。实在令人发指。一直到现在，９９个雷８２秒的记录，在我所知的人群中，还没人能破。

后来又有一位，也是女性朋友，因为迷恋网络游戏，竟然将虚拟和现实的感情混淆，终于令得爱人伤心，则是徒令谈者扼腕了。

说了这些，好像都很阴暗吧，哈哈。其实有比较才有鉴别。比如说那第一类，我也认识很多朋友，无论怎样，也不肯低头认输，我要是在游戏中故意放水，他还会大喊士可杀不可辱。这几天，我一直在努力凌辱一位菜鸟新秀，本意是想激发他的斗志。不过昨晚一败后，他竟然激动到肠胃痉挛而被迫要排水，实在大出我意料之外。

有输不起的，自然也有输不死的人。所谓胜固欣然败亦喜，比如在下踢实况便是如此，只不过欣然的机会颇少，喜的状况多些而已。本来实力就不如人，自己也就坦然接受现实。但若是我擅长的格斗游戏，就不会那么落落大方了，若是有人比我强，我非跟他死磕，直到其中一人丧失意志为止。

到了我们这个年纪，有个健康、对他人无碍的小爱好，真是件难得的幸运。我始终也相信，热爱游戏的人，有一颗童心。可能也就正因如此，我们几个老男人的脑袋凑在一起，对着屏幕张牙舞爪的时候，才感觉人生不是传说中的那么郁闷！

文/赵青凤

西祠游戏论
http://vgame.xici.net

《电子游戏软件》与西祠游戏论坛合作，玩家可以登陆http://vgame.xici.net 本栏目将会从中选出优秀帖子刊登在“闲聊游戏BAR”栏目中，欢迎大家发表精彩言论，畅所欲言，一切与游戏有关的话题都在讨论范围之内，我们期待你的真知灼见和心情感受。

# 龙哥热线

## 玩家问题集中营·疑难杂症门诊所

### 本期热线聚焦　SCPH-50009行货PS2的改机问题

龙哥：你好！这是我第一次给一个陌生的男人写信，而且是在我心目中有很高地位的你，心里有一种莫明的悸动（敲惫）。今年六月我抱着为祖国的游戏事业贡献自己一份力量的目的，买了一台行货PS2。结果现在的状况简直是让我到达了歇斯底里的境界。1、听说索尼已经退出了大陆市场，交给了香港游戏机代理商。现在大陆都买不到新的正版游戏了，请问以后会有吗？2、迫于无奈，我想给自己的50009改机，但我在上海已经问了两家店了，都说只有50009改不了机，其他型号的都可以，这是不是真的啊？难道是天亡我也？

（上海　搞的不错）

咳、这封信的头两句话怎么让人感觉有点暧昧。1、不管索尼背后是否有着什么高明到我们看不穿的策略（？），个人认为到目前为止索尼行货PS2在中国的销售策略是比较失败的。现在行货PS2实际上已经是面临着一个很尴尬的局面，如同鸡肋，“弃之可惜，食之无味”。暂时退出大陆市场交由香港来做，也不失为打开目前局面的一种方法。自然，只要行货PS2还在发行，不管是否是代理，行货软件就一定会继续发行，这点还请拥有行货主机的玩家们放心。只不过速度方面就实在不敢保证了；2、其实关于50009的改机问题，很早以前就有不少玩家在网上询问过龙哥此事了。龙哥对此曾经非常郁闷：买行货主机不就图的是售后服务和可以光明正大的玩儿正版游戏吗？买了行货主机再去改机玩D，这是什么逻辑？不过从索尼对行货PS2的态度来看，大家有这种想法其实也是可以理解的。一款好的游戏值得玩家钻研上数月，不过现在出的行货软件到底有几款真正的好作品？至于50009到底改不改得了机？个人认为现在决不会是技术上的不足——尽管国外的达人们对50009可能不屑一顾，不过相信有了这么多年的经验，国内D商界中的达人们很有可能早就已经研究出了专门的芯片。不过在索尼的高压政策之下不敢当这只出头鸟而已。而索尼将行货PS2转交给香港方面进行代理，也有可能是对D商们公开此芯片的一种变相默许，凭借这种手段来获得行货PS2的普及倒是比较实在的一招。当然，以上都为龙哥一家之言。索尼的真实策略究竟如何谁也不得而知，只是玩改机后的行货意义究竟还是不大……没办法，无奈之举。




↑不知这面行货PS2的大旗还能继续打多久，或者将这面旗帜交给谁继续打下去？

**Q** 关于创造04的一些问题：1、球队的练习怎样安排才算是合理？（让教练自己安排是否恰当）；2、练习的项目有很多，其初时应当抓哪几方面来练比较好？3、什么时候去留学最恰当？留学多长时间为佳？4、什么时候球员才能发闪光的“必杀技”，应当怎样去练？5、在球员不满前给他加过俸禄，那加完后他出现了不满，怎么办？我和他谈话，可是没用。好不容易买了个正版，又舍不得放下，所以还望龙哥指点迷津。

（新疆乌鲁木齐 苏爱民）

1、这个首先要根据你队伍现时的能力状况来定，所谓头疼砍头脚疼砍脚就是这个道理。交给教练也不失为一个办法，但受教练的能力和性格的局限较大；2、不知道你说的初期是不是游戏开始，如果是的话，那开始时队员普遍能力较差，当务之急是先把身体素质抓上去，同时注意连携的培养（这项训练要贯穿整个游戏过程），而战术和阵形等可以先缓一缓再练；3、留学期见18期攻略，时间长短要根据留学地来看，一般留学地介绍里会有“短期……”“长期……”等提示；4、影响必杀主要是个人技和连携，在达到一定程度后就有机会在比赛里出现。要想人为地去“练”必杀，在现阶段认识上恐怕可行性并不高。一句话，好教练+明星球员=漂亮的必杀；5、不满方面17期有详细解析。

**Q** 与电软多年朋友，您的热线我是期期必“听”，不得不服啊，这么多年了，似乎没有什么考倒过您，您在我心中那就一句话——神人者，龙哥也。面对我的心中偶像，我郑重地问您几个问题。QUESTION 1：九月初我以八成新PSONE加1050RMB换得原唱翻新39001及一些周边，用电软中讲的办法检查后，无异样，就和全新的一样；周边是高仿柄X1、原装记忆卡（新）X1、大变压器X1、游戏X7（D）及AV线，值吗？QUESTION 2：我还是个学生，平时上课没时间玩PS2，于是一到周六，我就连续作战6－8小时，周日不玩，这样玩伤机子吗？（我用电扇对着进风口吹来散热）；QUESTION 3：港版宿2已入手，还有哪些港（台）版游戏值得入手？请龙哥务必推荐几个；QUESTION 4：电软啥时涨到10元？我已不知弄丢多少硬币了，虽然才2毛：但对我这种扣伙食来买书得人：用了比掉了值多了。

（电软死饭 风间龟月）

龙哥可不是神，自然也有犯错的时候，呵呵。ANSWER 1、差不离，如果是官方翻新机的话质量就没问题，不过得担心JS自制的翻新机，PS2最重要的还是光头；ANWSER 2、没事儿，放心玩即可。遇着好游戏甭说是周末，平常谁不也是逮着空儿就去爽一把？说句实话，6－8小时在周末而言实在是已经非常节制了；ANSWER 3、港/台版中文游戏龙哥曾在前几期热线中列出过详细的名单，查阅一下即可；最近新出的多罗罗就有中文（字幕），还是中文来得亲切；ANSWER 4、2毛大洋用来给自行车打气最合适不过了，就是不知您骑不骑车？不然换成纸币也成。

**Q** 龙哥能否推荐几款除了鬼武者系列外（我有了三经）的好的AVG游戏？如果邮购东西的话，写学校里的地址行吗？接下来提点建议，希望电软能把一些剧情好的RPG游戏攻略写得小说化一点，也好让读者在上学不能玩游戏的时候可以看看“小说”啊。上次见龙哥得到乐3张神卡就那么高兴（汗），要不我送你几套做草稿纸？——本人可是游戏王迷，要别的我没有，要这个嘛……

（福建 胡）

说到AVG，生化系列才是王道。可惜给GC独占了，只好祈祷BH4能像天诛乔伊那样最后也给PS2移植一个。鬼人和零红蝶等都不错，不过是偏向灵异类的，不像鬼武者那样追求打斗。不知您是否喜欢此类AVG？只要地址详细，学校的也行。剧情好的游戏，不仅仅是RPG，当然一定要出剧情小说了，不然实在是太浪费了，是会遭天谴滴（笑）。我们今后会加强这方面的分量，请放心。最后PS一句：拿神卡做草稿纸——这样做也是会遭天谴滴。

我想买GBA，神游的到底好不好啊？再一个就是神游的GBA包装里都有什么啊？带充电器吗？有电池吗？！（鄂尔多斯市 陈刚）　小神游GBA其实就是GBA的行货版，性能上无任何差异。小神游现在市面上正式发行的是附送超级马力欧2和瓦力欧寻宝记两款游戏的套装。不过没有充电器和电池，得自己另行购买。

索尼赚钱的本事是大家公认的，只是想不到竟然强到如此地步。我国玩家还在为刚入手5万这一新的PS2系列而高兴，最新的7万又已经发售在即。虽然从外形看的确很时髦，不过口袋里的银子却……

**有问题找龙哥!!**

包打听来包回答　面对疑难不装傻
龙哥虽心无大智　但却最了你想知
欢迎登陆官方网站与龙哥亲近交流

游戏通

**Q** 问题1、我的PS2(39001型)，买了一年多了，上次光头出现了问题，花了些大洋换了个新的。但是玩《鬼武者》的时候，突然死机，我又播放了一遍，但是这次更加夸张，声音和图像都没有了，只有黑屏。请问这是怎么回事？2、我拿SP玩《超级马里奥》时，屏幕上突然出现了“花格子”现象，而且发出“吱吱”的声音。我立刻关了机器，请问这是什么？这盘卡有好长时间没玩了，机器好像没问题。希望龙哥在百忙之中帮我回答这些问题，谢谢！

（江苏邳州 宋大隆）

1、您拿别的盘试试，如果也不行，那就是机子的问题了。如果别的盘都能读，那就是盘报废了，估计以后者的可能居多；2、出现这种情况，一般情况是卡带与主机接触不牢所致。您只要关掉电源把卡带拔出重新插牢即可，与SP无关。另外顺便提一下，卡带的金手指部分一定要注意不要划上和掉太多灰尘。主机的选择关键还是自己，没有两全其美的办法，有的时候就需要做一点牺牲了。

**Q** 不知龙哥用不用防蚊水那东西？我最近发现这东西对PS2手柄有着超强的杀伤力！我用还残留着防蚊水的手玩了才十分钟的游戏，谁知手柄上竟多了一个手的烙印！我用的就是那个隆力奇牌的防蚊水。听飞SAM说，编辑部内的蚊子超多，不知众小编们有没有发现类似的东西？

（上海 召唤兽Phoenix）

防蚊水？这玩意估计和我是两个世界中的东西，对本人而言，属于传说中的装备。编辑部上下这么多号人，血比我鲜、肉比我香的家伙大有人在；在他们“阵亡”之前，我是基本上不会被蚊子光顾的。龙哥每次游戏之前，必先洗干净双手才握手柄。从上面的“案情”我们可以知道，接触主机时请注意不要在身上残留奇怪的东东。行走江湖，安全第一。

**Q** 龙哥你好，我是一个电玩妹，想买一个PS2。最近逛街发现一款我很喜欢，是冰蓝色的主机，于是我问了BOSS，他说是50004欧洲版的，可是我看你们电软不推荐买欧版的机器，我想问一下这款机器性能怎么样？可买吗？在这里先谢龙哥了，一定要回答我啊！

（北京 幕末浪漫）

性能方面各地区版本的主机是没有什么差异的。之所以不推荐欧版主机，除了其在我国市面上流通太少之外，制式、场频等一系列问题都会让我国玩家比较头疼。建议你再等一小段时间准备购买索尼新推出的7万型PS2(具体介绍请参看本期科普园地相关研究文章)。体积超小，特时髦，应该会比较适合女生。

**Q** 听说任天堂会让NDS于11月21日现在美国发售，价格才149.99美元？这么便宜？

（上海 倖云）

对，日本国内的发售时间稍微靠后，12月2日，1万6500日元，折合成人民币也就1300左右。如此低的价格实在是出乎许多人的意料，毕竟两块液晶屏在那搁着（其中一块还是触摸屏），看来任天堂这次真是赔本大甩卖了。这种层次的定价，对玩家而言无疑有着很强的吸引力。原定于随后公布的PSP价格则宣布推迟，看来索尼也给任天堂这一招给打了个措手不及。不过不管怎样，价格战的最终受益者仍然是我们玩家。

**Q** 每次看电软都经常会看到有人与你谈音乐，我虽然对音乐了解的不是太多，但还是会去听听流行音乐。我个人比较偏好于一些伤感的歌曲，比如说过去的无印良品、小刚、品冠等等。不知龙哥你偏好什么样的歌呢？

（江西赣州 唐？）

收到您来信的同时，龙哥也再次看到了信封上人民检察院四个鲜红的大字；还好，有了上次的经验，这次不至于那么吃惊了。听音乐自然离不开游戏，不过很多游戏音乐往往都得配上游戏中当时的气氛才能更加完美——比如，合金2那首经典的片头曲拿出来单独听的话则必听混音版！曲风和类型方面，龙哥还是比较喜欢摇滚类或是热血一点的歌曲，这样的东东才有激情。听歌也是要用心去体会的，以龙哥的个性而言对伤感一些的歌曲基本上是不感冒的——一般情况下。

**Q** 买了宿命传说2后因为没太多的时间所以就一直没玩，谁知道一上手就没法放下，这个游戏实在是很出色，现在快玩到结束了，请问龙哥在神殿里的那个角色可变大变小的地方怎么解决，我查了一些攻略，都说有变小后走的路，可我就是找不到，在此多谢了。

（河南新乡 左手）

那个房间是用来连接通路的三个谜题之一。你需要利用身体大小的变化将房间中的几处机关全部踩下即可（有几处地方在普通状态下可以跳过，变小了的话则是直接掉下去），每踩一处机关房间那就会有一定的变化，最后利用左下方的浮游石移动到中间踩下最后一处机关即可。比较简单，多试几次即可。

**Q** 亲爱的龙哥：我是一个MM，是一个电软迷，也是一个玩家。第一个问题：男朋友的PS2是50001，现在一开机就进入红屏，反复按RESET，才能读出，这几天越演越烈，只有1/10的机会读出。但是只要读出的话，直接显示Playstation2的画面，并进入游戏。请问这是怎么回事？第二个问题：我和几个姐妹都是WE的饭斯，要不是因为考试，这次的全国大赛，我们都会参加。明年不知道还有没有这类比赛，MM可以参加吗？第三个问题：你有没有女朋友？我把我的姐妹介绍给你，校花哦！

（上海 Apple）

1、总是出现红屏的话就多半是改机芯片的问题了，NH8质量还是不错的，可能是在最初安装时出现了纰漏。建议让你男友拿机子去购机的游戏店与BOSS协商一下，再不济换芯片时价钱上总能优惠点。2、明年还有，而且有了今年的经验，相信明年的比赛也会更加正规。MM当然可以啦。3、这个……咳、咳，不好意思给水呛到了。虽然龙哥我很感动，不过好意我还是只能心领了。校花，介绍给我……太浪费了。

## 海外新看点

### MD以玩具形式复活

### SEGA TOYS推出“MD PLAY TV”



■发售：SEGA TOYS ■价格：4179日元

■电源：单3干电池X4




↑产品的外包装，上面可以看到醒目的MD标志和SONIC。



↑产品的本体，可以用电池也可以用另买的AC电源。



↑手柄上有金光闪闪的16BIT字样。

MD PALYTV顾名思义就是可以玩MD游戏的玩具，它本体内置了6款原MD软件，附有手柄操控器，只需用AV线把它和TV连接起来就可以玩游戏了。

价格只要4179日元，仅相当于当年1款MD游戏的价格，最早版本的MD PALYTV是面向北美的产品，游戏也都是美版。这次在日本发售游戏中的语言也都变成了日语




↑游戏选择画面。

机器内置的六款游戏分别为索尼克、战斧、兽王记、FLICKY、噗哟噗哟以及KID CHAMELEON。

由于不能更换游戏，所以也没有游戏卡带插槽或者光驱。只有两根音频、视频线。可以说是相当简陋的一台“新”主机。但是小巧的机身，低廉的价格对于那些世嘉铁杆和那些喜欢收藏怀旧物品的玩家来说，还是个不错的选择。

请问龙哥，美版DC现在是否有全新机器？我这里的BOSS说他能搞到全新的，是广州什么“什么丽”（名字没听清）公司代理的，10多台的库存，450RMB/台。另外我买了几张DC的日版正版碟，请问美版机是否能够读这些正版，K望回答，祝：工作顺利！（杜丹江 刘宝鑫） 真有10多台全新DC的话早卖出去多时，怎会留到现在？DC早已无全新机。不能。

GAMESOFT SCHEDULE

截止统计时间
2004年9月26日

# 全硬件新作情况发售表

## PLAYSTATION 2

| 发售日 | 中文名称 | 日文原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|---|
| 9月30日 | 火影忍者英雄2 | ナルトーナルティメットヒーロー2 | ACT | BANDAI |
| 10月6日 | ★宇宙战舰大和号 对伊斯坎达尔的追忆 | 宇宙战舰ヤマト イスカンダルの追忆 | SLG | BANDAI |
|  | 怪物史莱克2 | シュレック2 | ACT | D3 PUBLISHER |
| 10月7日 | 机动战士高达SEED去往无尽的明日 | 机动战士ガンダムSEED终わらない明日へ | ACT | BANDAI |
| 10月14日 | 决战（光荣定番系列） | 决战（光荣定番シリーズ） | SLG | KOEI |
|  | 三国志（光荣定番系列） | 三国志（光荣定番シリーズ） | SLG | KOEI |
|  | BURNOUT3 | バーンアウト3：テイクダウン | RAC | EA |
| 10月6日 | 格斗之王2003 | ザ・キング・オブ・ファイターズ2003 | FTG | SNKPLAYMORE |
|  | HARD LUCK | ハードラック | AVG | SPIKE |
|  | 飙龙传说 | 我が龙を见る | RPG | SCE |
|  | J联盟胜利十一人8 亚洲杯 | Jリーグウイニングイレブン8アジアチャンピオンシップ | SPG | KONAMI |
| 2004年10月 | 车手3 | ドライバー3 | ACT | ATARI |
|  | 胜利大逃亡 | 大脱走THE GREAT ESCAPE | ACT | GOTHAM GAMES |
| 2004年11月 | NEO魂斗罗 | ネオコンタラ | ACT | KONAMI |
|  | SEGA SUPER STARS | セガスーパースターズ | EYETOY | SEGA |
| 12月3日 | GT赛车4 | グランツーリスモ4 | RAC | SCE |
| 12月16日 | 合金装备3食蛇者 | メタルギアソリッド3スネークイーター | ACT | KONAMI |
|  | 复活传说 | テイルズ オブ リバース | RPG | NAMCO |
| 2004年秋 | 洛克人X8 | ロックマンX8 | ACT | CAPCOM |
| 2004年冬 | 奇迹先生 | Mr.インクレディブル | ACT | D3PUBLISHER |
|  | 风云幕末传 | 风云幕末传 | ACT | 元气 |

## XBOX

| 发售日 | 中文名称 | 日文原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|---|
| 10月7日 | 星球大战 战争前线 | STARWARS BATTLEFRONT | ACT | EA |
| 10月14日 | 杀手 Contract | ヒットマン コントラクト | ACT | EIDOS |
| 11月11日 | ★光环2 | HALO 2 | FPS | MICROSOFT |
| 11月25日 | XBOX VIDEOCHAT | XBOXビデオチャット | ETC | MICROSOFT |
| 2004年11月 | 布林克斯2 Battle of Time&Space | ブリンクス2バトル・オブ・タイム&スペース | ACT | MICROSOFT |
| 2004年12月 | 奇迹先生 | Mr.インクレディブル | ACT | D3PUBLISHER |
| 2004年末 | ★SUDEKI | スデキ | ACT | MICROSOFT |
| 未定 | CAPCOM FIGHTING JAM | カプコンファイティングジャム | FTG | CAPCOM |

## NINTENDO GAMECUBE

| 发售日 | 中文名称 | 日文原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|---|
| 2004年10月 | 马里奥网球GC | マリオテニス GC（暂题） | SPG | 任天堂 |
| 2004年11月 | 马里奥聚会6（暂定） | マリオパーティ6（暂题） | ETC | 任天堂 |
| 11月9日 | ★生化危机4 | バイオハザード4 | AVG | CAPCOM |
| 11月29日 | ★星际火狐 | Star Fox | STG | NINTENDO/NAMCO |
| 2004年12月 | 奇迹先生 | Mr.インクレディブル | ACT | D3PUBLISHER |
| 2004年冬 | 杀手7 | Killer 7 | ACT | CAPCOM |
|  | ★火炎纹章 苍炎的轨迹（暂定） | ファイアーエムブレム 苍炎の轨迹（暂题） | SRPG | 任天堂 |
|  | 超级机器人大战GC | スーパーロボット大战GC | SLG | BANPRESTO |
|  | 指环王3中土第三纪 | ロード・オブ・ザ・リング中つ国第三纪 | ACT | EA |
|  | NARUTO-激斗忍者大战3 | NARUTO-ナルトー激斗忍者大战！3 | ACT | TOMY |

## GAMEBOY ADVANCE

| 发售日 | 中文名称 | 日文原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|---|
| 10月1日 | 逆转裁判3（best price） | 逆转裁判3（best price） | AVG | CAPCOM |
| 10月21日 | ★F-ZERO CLIMAX | F-ZEROクライスマックス | RAC | 任天堂 |
| 10月28日 | BATTLE ROLLERX | バトルローラーX | ACT | BANDAI |
| 10月7日 | ★火炎纹章·圣魔的光石 | ファイアーエムブレム圣魔の光石 | SRPG | 任天堂 |
| 11月11日 | ★塞尔达传说 不可思议的帽子 | ゼルダの不思 のぼうし | A·RPG | 任天堂 |
|  | 七龙珠ADVANC ADVENTURE | ドラゴンボール アドバンス アドベンチャー | RPG | BANPRESTO |
| 2004年内 | ★超级机器人大战OG2 | スーパーロボット大战オリジナルジェネレーション2 | SLG | BANPRESTO |
|  | ★王国之心 记忆之链 | キングダムハーツチェーンオブメモリーズ | A·RPG | SQUARE·ENIX |